CONTENTS

第1部　準備編　4

1．確認事項・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・4
内容物の確認……………………………………………………………4
システム要件……………………………………………………………4
2．セットアップ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・5
インストール……………………………………………………………5
アンインストール………………………………………………………7
使用環境の確認…………………………………………………………8
3．ゲームの起動・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・8
『空軍大戦略』の起動方法………………………………………………8
マウスの使い方…………………………………………………………9

第2部　チュートリアル編　10

1．『空軍大戦略』の概要・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・10
単体マップとキャンペーン……………………………………………10
空軍大戦略の画面………………………………………………………12
2．『空軍大戦略』起動と終了・・・・・・・・・・・・・・・・・・16
マウスの使い方…………………………………………………………16
スクロールバーの使い方………………………………………………16
空軍大戦略の初期画面…………………………………………………17
空軍大戦略を終了します………………………………………………17
3．マップ（シナリオ）を選択し、勝利条件を確認します・・・・・18
マップを選択します……………………………………………………18
マップ説明画面…………………………………………………………20
勝利条件について………………………………………………………21
4．兵器の購入／兵器生産工場の指定・・・・・・・・・・・・・・23
兵器購入／工場指定画面………………………………………………23
5．部隊の編制・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・26
部隊編制画面……………………………………………………………26
登場ユニットについて…………………………………………………29
6．部隊の配置・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・31
部隊配置画面……………………………………………………………31
7．陣地の配置・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・32
陣地配置画面……………………………………………………………32
8．部隊への作戦指示・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・33

CONTENTS

ゲーム画面 ……33
作戦表示モード ……34
部隊の作戦内容の表示 ……35
部隊の作戦選択 ……40
航路指定ウインドウ ……45
9．実行と中断 ……46
作戦の実行と中断 ……46
作戦実行の基本的な規則 ……47
10．ゲームに影響するマップの規則 ……48
マップ ……48
雲 ……49
視認 ……49
11．空軍大戦略Q＆A ……50

第3部　リファレンス編 51

1．メニューバー ……51
フェイズ実行中にメニューバーを表示するには ……51
2．MAPコマンド ……51
サイズ変更 ……52
形状変更 ……53
レーダー表示 ……53
視界表示 ……54
作戦表示 ……55
3．LIST ……55
陣営状況表 ……56
部隊表 ……56
発見部隊表 ……57
機体情報表 ……58
空港表 ……58
陣地表 ……59
生産表 ……59
工場表 ……60
部隊分布表 ……60
建物数 ……61
戦況グラフ ……61
被害地図 ……62

CONTENTS

天候 ……62
4．OPTION1 ……63
効果音 ……63
呼び出し音 ……63
BGM ……63
ヘックス枠 ……64
雲表示 ……65
線地図 ……65
線地図の表示内容 ……66
表示時間 ……66
索敵 ……67
5．OPTION2 ……67
報告表示 ……67
停止間隔 ……68
進行速度 ……69
爆撃表示 ……69
戦闘表示 ……70
対空砲火 ……71
作戦指示 ……71
補充指示 ……71
ターン方式 ……72
6．UNIT ……73
部隊補充 ……73
自動補充 ……74
自動再編 ……74
機種変更 ……74
7．SAVE ……75
8．EXIT ……76

第4部　各国資料編　77

日本 ……77
ドイツ ……83
アメリカ ……88
イギリス ……92

第１部　準備編

1. 確認事項

■内容物の確認

お買い上げいただきました本パッケージには、以下のものが同梱されております。開封の際にご確認ください。

●CD-ROM　1枚
●ゲームマニュアル（本書）　1冊
●ユーザー登録はがき／保証書　1枚
●はじめにお読みください　1枚

■システム要件

本製品は、以下の環境で動作するように設計されています。

◆動作環境

Microsoft Windows Me/2000/98/95日本語版が動作する環境。
Microsoft社のDirectX 7（『空軍大戦略』に同梱）に対応した環境。
※ご使用中のパソコンおよび周辺機器に関する「DirectX 7」の対応状況とサポートにつきましては、それぞれのメーカーにお問い合わせください。

◆CPU

Pentium266MHz以上のCPU（PentiumⅡ266MHz以上のCPUを推奨）。

◆メモリ

48メガバイト（MB）以上（64MB以上を推奨）。

◆ハードディスク

50MB以上の空き容量が必要です。◆CD-ROMドライブ
2倍速以上のCD-ROMドライブが必要です。

◆CD-ROMドライブ

4倍速以上のCD-ROMドライブが必要です。

◆表示環境

DirectDraw対応。
800×600ドット以上の解像度をもち、High Color表示が可能な表示環境が必要です。

◆マウス

Microsoft Windows Me/2000/98/95日本語版で使用できるマウスが必要です。

◆音源

ゲーム中での音楽、効果音を聞くためには、DirectSound対応のMIDI音源およびPCM音源が必要です。

2. セットアップ

■インストール

本製品『空軍大戦略』をプレイするには、CD-ROMに収められたゲームプログラムやデータをハードディスクにインストールする必要があります。まずは以下の説明をもとに作業を進めてください。

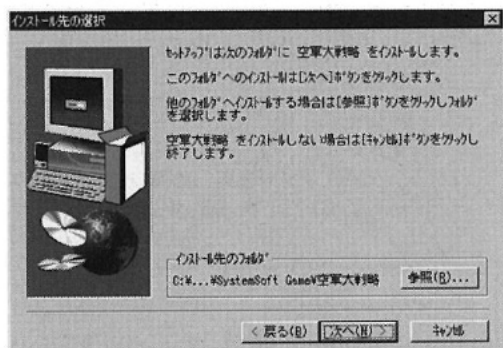
①周辺機器（ディスプレイ、ハードディスクなど）、パソコン本体の順に電源を入れ、Windowsを起動します。この際他に起動しているアプリケーションがあれば、一時終了させてください。

②マシンに接続されたCD-ROMドライブに、本パッケージのCD-ROMをセットします。セットするとオートプレイ機能により、セットアッププログラムが自動的に起動し、起動画面が表示されます。

※オートプレイ機能がオフにされている環境では、エクスプローラからCD-ROMドライブを開いて、中のSetup.exeをダブルクリックして実行してください。

③「DirectX 7」をインストールされていない場合は、[DirectX 7インストール] をクリックし、指示に従って「DirectX 7」をインストールしてください。『空軍大戦略』は、「DirectX 7」がインストールされていなければ動作しません。

④「DirectX 7」のインストールが終了すると、指示に従ってコンピュータを再起動させてください。

⑤次に、起動画面から [空軍大戦略インストール] をクリックしてください。『空軍大戦略』のセットアップ画面が表示されます。

以下、画面の指示に従って操作します。

⑥「インストール先の選択」では、本製品をインストールするドライブとディレクトリを入力します。初期状態では、「C:¥...¥System Soft Game¥Kugun¥」(ドライブの指定は、ご使用の機種によって異なります) となっています。インストール先を変更したい場合は、[参照…] をクリックして、パス名入力欄に希望のドライブ、ディレクトリを入力してください。指定が済みましたら [次へ] をクリックします。

⑧次の「プログラムフォルダの選択」では、本製品をスタートメニューに登録する場所を選択します。初期状態では、「SystemSoft Game」となっています。変更したい場合は、書き換えてください。また同時に、既存のフォルダリストが表示されていますので、そこから選択することも可能です。指定が済みましたら [次へ] をクリックします。

■アンインストール

アンインストールとは、インストールによってハードディスクにコピーされたアプリケーションを削除することです。ただし、インストール後にディレクトリ名を変えたりした場合は、アンインストールは正常に実行されません。注意してください。以下、『空軍大戦略』のアンインストール方法を説明します。

①［スタート］ボタンをクリックし、［設定］をポイントします。次に、［コントロールパネル］をクリックしてください。
②［コントロールパネル］の中の［アプリケーションの追加と削除］をダブルクリックすると、「アプリケーションの追加と削除のプロパティ」が表示されます。
③「セットアップと削除」欄の下部には、自動的に削除が可能なアプリケーションの一覧が表示されます。そこから「空軍大戦略」を選択し、次いで［追加と削除］をクリックしてください。ファイルの削除を確認するダイアログボックスが表示されるので、［はい］をクリックします。
④「プログラムのコンピュータからの削除」と書かれたウィンドウが表示され、自動的に「空軍大戦略」のアンインストールが実行されます。アンインストールの完了が知らされたら、［OK］をクリックしてください。
　これで、ハードディスクから『空軍大戦略』に関する一切のプログラムが削除されます。

■使用環境の確認

本製品をプレイする際の注意事項を説明します。実際のプレイに入る前に必ず確認してください。

●ゲーム起動時について

コンパクトインストールをされた場合は、CD-ROMをドライブにセットしておく必要があります。CD-ROMがセットされていることを確認した後に、『空軍大戦略』を起動してください。

●グラフィックス表示について

本製品のグラフィックスは、High Colorです。ディスプレイモードを変更する場合は、[コントロールパネル]の中の[画面]をダブルクリックし、[画面のプロパティ]を開いて、[ディスプレイの詳細]欄からカラーパレットで設定してください。

3. ゲームの起動

■『空軍大戦略』の起動方法

ここに『空軍大戦略』の起動方法を説明します。

◆スタートメニューから起動

①Windowsが起動したら、[スタート]ボタンをクリックし、[スタート]メニューから「プログラム」をポイントします。

②次にプログラムグループから、「SystemSoft Game」の中の「空軍大戦略」の『空軍大戦略』をクリックします。

※インストール時に、スタートメニューへの登録場所を変更した場合は、適宜読み替えてください。

③ゲームが起動し、スタート画面が表示されます。

◆CD-ROMから起動

①Windowsが起動したら、CD-ROMドライブに本パッケージのCD-ROMをセットします。

②CD-ROMの内容が自動的に読み込まれ、『空軍大戦略』の起動画面が表示されます。

③「空軍大戦略」をクリックするとゲームが起動し、スタート画面が表示されます。

スタート画面上をクリックすると、メイン画面が表示されます。オートプレイ機能がオフになっている場合は、スタートメニューから起動してください。

■マウスの使い方

『空軍大戦略』は、ほとんどの操作をマウスによって行います。マウスの基本的な機能は以下のとおりです。

◆マウスカーソル

画面上の、マウスの動きに応じて動く矢印のことです。

◆クリック

マウスカーソルを目標に合わせ、マウスの左ボタンを1回押して離します。以後本書内では、「選ぶ」「選択する」といった表現も、そのメニューやコマンドを左クリックすることを意味します。

◆ダブルクリック

マウスポインタを目標に合わせ、マウスの左ボタンを素早く2回クリックします。

◆ドラッグ

マウスポインタを目標に合わせ、マウスの左ボタンを押したまま、マウスを動かします。

※ただしWindowsのマウス設定で、左右のボタンの機能を入れ替えている場合は、ここに記したボタンの名称はすべて逆になります。

1.「空軍大戦略」の概要

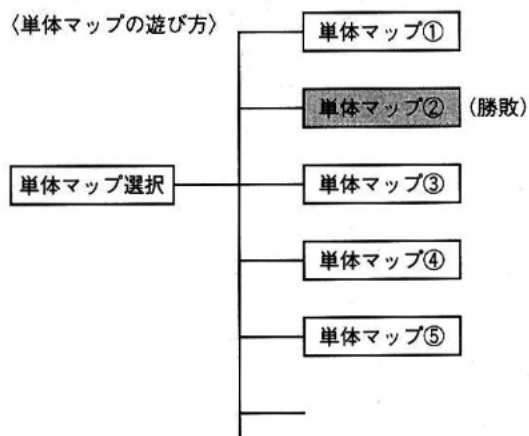
『空軍大戦略』へようこそ。
この『空軍大戦略』は空軍による戦略シミュレーションゲームです。歴史上の戦争に実際に登場した様々な戦闘機、爆撃機を駆使して、敵への建物の爆撃や敵航空機の撃墜などをおこない、戦争に勝つのがゲームの目的です。全体的な遊び方はとてもシンプルです。ここで『空軍大戦略』の全体的なプレイの流れを見ておきましょう。

〈任務〉
『空軍大戦略』の全体的なプレイの流れを把握しましょう。

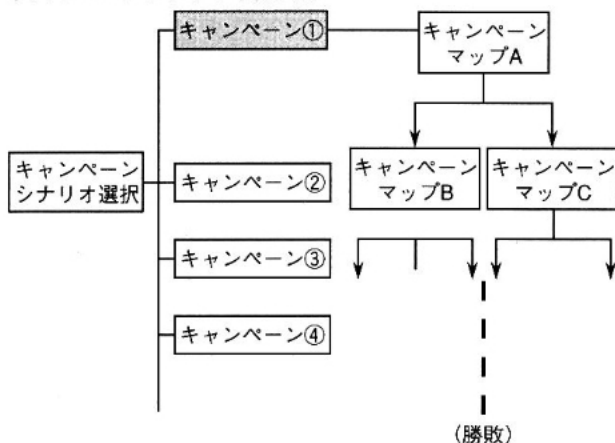
■単体マップとキャンペーン

空軍大戦略の遊び方には単体マップとキャンペーンシナリオがあります。

◆単体マップ
自由にマップを選択し、単体の作戦を実行します。作戦はマップごとに決まっており、そのマップ内だけで勝敗を競って遊びます。

〈単体マップの遊び方〉

プレイしたい単体マップを選択し、そのマップ内だけで勝敗を決めます。結果が出た後は再びマップ選択から新しく始めます。

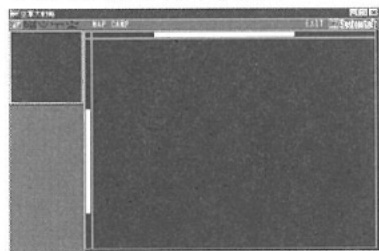
◆キャンペーンシナリオ
遊びたいキャンペーンシナリオを選択し、複数の作戦を順次遂行することで、キャンペーン全体における勝敗を競って遊びます。１つ１つの作戦の勝敗によって次の作戦が変更され、エンディングの仕方によって、それまで隠されていたマップが登場します。
１つの作戦と次の作戦の間には関係があり、兵器の被害などは次の作戦に引き継がれます。

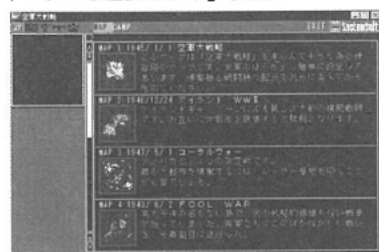
〈キャンペーンシナリオの遊び方〉

プレイしたいキャンペーンを選択し、複数のキャンペーンマップを順次プレイしていきます。各マップの勝敗によって、キャンペーンのシナリオ展開は異なってきます。複数のマップ全体を通して、キャンペーン全体の勝敗を決めます。

■空軍大戦略の画面

『空軍大戦略』では次のようないろいろな画面を使ってプレイを進めていきます。

①起動画面

単体マップで遊ぶかキャンペーンシナリオで遊ぶか選択します。
（P16「2．起動と終了」参照）

②マップ選択画面

遊びたい作戦のマップを選択します。[MAP]（単体マップ）、[CAMP]（キャンペーンシナリオ）のどちらで遊ぶかで画面は異なります。（P18「マップを選択します」参照）

③陣営の説明画面

作戦に登場する陣営の能力、機体数、勝敗の条件などが一覧表示されます。（P20参照）

④兵器購入画面

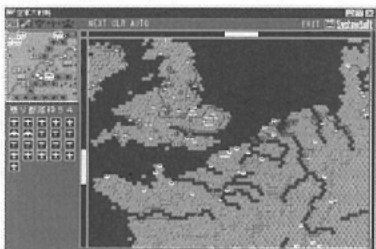
兵器の購入、生産工場の指定を行います。

(P23「4. 兵器の購入／兵器生産工場の指定」参照)

⑤部隊の編制

部隊を編制します。(P26「5. 部隊の編制」参照)

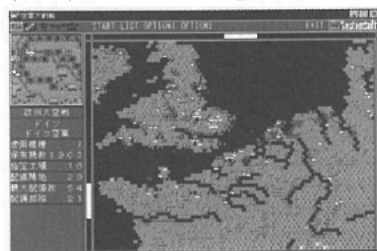
⑥部隊の配置

部隊を飛行場に配置します。(P31「6. 部隊の配置」参照)

⑦陣地の配置

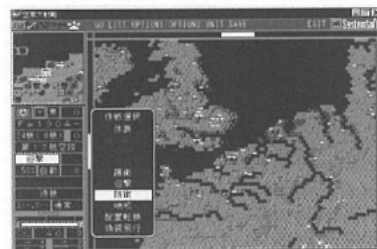
陣地を配置します。(P32「7. 陣地の配置」参照)

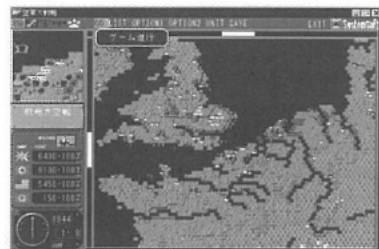
⑧ゲームスタート画面

この画面のメニューバーの機能で各種の設定を行うことができます。好みの設定にした後、ゲームをスタートさせます。

(P51「1. メニューバー」参照)

⑨作戦の指令

各部隊に1フェイズ分の作戦を指令します。また、必要に応じて部隊の補充や再編を行います。作戦指令を自動化することもできます。

(P33「8. 部隊への作戦指示」参照)

⑩ターンの開始

半日を１フェイズとして、作戦を実行します。（各フェイズ毎に⑨の作戦指令を行います。⑨～⑩を繰り返して、最終的な勝敗を決めます。）

⑪ゲームをセーブします

プレイ中のゲームを途中で中断するときは、データをセーブして、ゲームを終了しましょう。セーブしたデータはいつでも自由に呼び出して、プレイを続行できます。（P75「SAVE」参照）

2.『空軍大戦略』起動と終了

ここで『空軍大戦略』の起動方法、終了方法を説明します。また、『空軍大戦略』はマウスで操作します。ここでマウス操作の基本的な用語を覚えましょう。

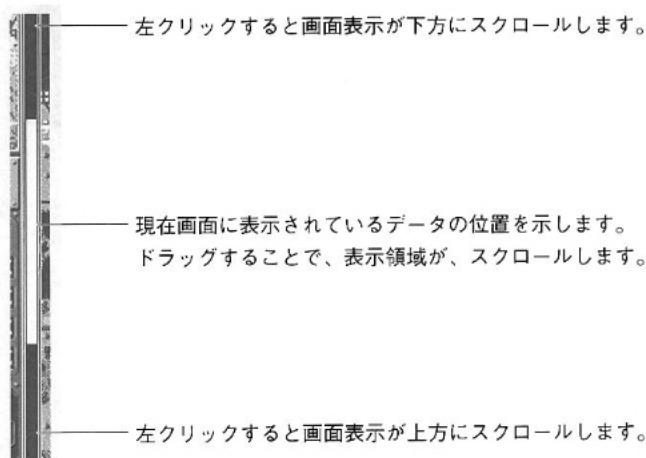
任務 正しい起動方法、終了方法を覚えましょう。

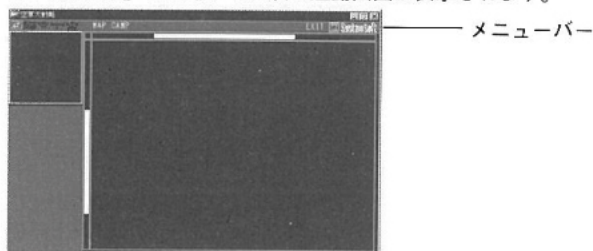
■マウスの使い方

『空軍大戦略』はマウスで操作します。本マニュアルではマウスの操作方法について次のような用語を使っています。
左クリック…………マウスの左ボタンを押すことです。
右クリック…………マウスの右ボタンを押すことです。
ドラッグ……マウスの左ボタンを押したまま動かすことです。

■スクロールバーの使い方

『空軍大戦略』では、画面に表示されるマップや各種のデータが一画面に入りきらない場合、スクロールバーを使って画面表示をスクロールすることができます。
スクロールバーには縦型、横型がありますが、使い方は同じです。必要に応じて、以下の方法で画面表示のスクロールを行ってください。

第2部●チュートリアル編

■『空軍大戦略』の初期画面

『空軍大戦略』を起動すると次の起動画面が表示されます。

『空軍大戦略』ではこの起動画面からマップを選択して、ゲームを始めます。

メニューバーのメニューは起動時、フェイズ終了時、フェイズ途中などで異なりますが、同名項目の機能は同じです。

メニューの選択はマウスの左クリックで行います。

※『空軍大戦略』では1日を昼と夜に分け、それぞれをフェイズと呼びます。また、昼、夜を合わせた1日分をターンと呼びます。

■空軍大戦略を終了します

『空軍大戦略』は次の手順で終了します。

ゲーム開始後、ターンの途中で終了したいときは、右クリックでメニューバーを表示してから、次の操作を行います。

操作

①メニューバーの［EXIT］を左クリックすると終了ウィンドウが表示されます。

最初から ゲーム終了

②［ゲーム終了］を選択すると、「空軍大戦略」を終了します。
［最初から］を選択すると、起動画面に戻ります。

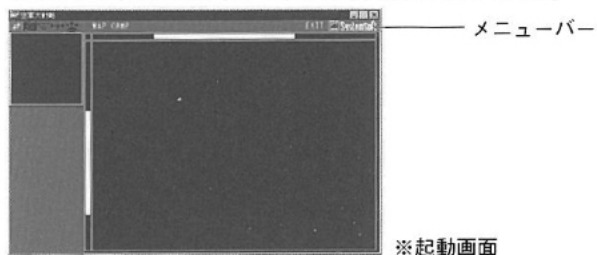
3. マップ（シナリオ）を選択し、勝利条件を確認します。

『空軍大戦略』では起動画面から戦場となるマップを選択後、そのマップ上でプレイを行います。ここで、プレイしたいマップを選択しましょう。また、ここで空軍大戦略の勝利条件について説明します。

> **任務**
> プレイするマップを選択し勝利への戦略を立てるために内容を確認しましょう。また、勝利のために必要な勝利条件を確認しましょう。

■マップを選択します

『空軍大戦略』には単体マップとキャンペーンシナリオがあり、どちらでプレイするかによってマップの選択方法が異なります。

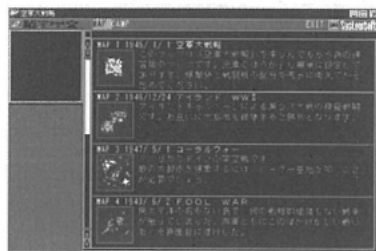
※起動画面

◆マップの選択方法（単体マップの場合）

単体マップのマップ読み込みは次の手順で行います。

操作

①メニューバーから［MAP］を左クリックすると、次のメニューが表示されます。

マップ読み込み	単体マップを初めからプレイします。
続き読み込み	セーブしたマップを読み込み、その続きをプレイします。

②メニューから選択したい項目を選択します。
次のマップ選択画面が表示されます。

※マップ選択画面

③プレイしたいマップを左クリックすると、マップが読み込まれます。
マップを初めからプレイする場合、マップ説明画面が表示されます。

◆シナリオの選択方法（キャンペーンシナリオの場合）

メニューバーの［CAMP］を左クリックすると、次のメニューが表示されます。

最初から――キャンペーンシナリオを頭から開始します。
続き読み込み――プレイ途中でセーブしたマップを読み込みます。
部隊確認――部隊の一覧表を表示します。

ここでどのメニューを選ぶかで、マップ読み込みの手順が異なります。

操作1◆最初から

①「最初から」を左クリックすると、次のメニューが表示されます。

印度への道	日本陸軍	★★
東方空戦録	イギリス軍	★
太平洋の覇者	日本海軍	★★★
太平洋の勝利	アメリカ軍	★☆
ヨーロッパ	ドイツ軍	★★
ヨーロッパ	イギリス軍	★

※星は難易度を示します。★は難易度1、☆は難易度0.5を示します。

②プレイしたいキャンペーンを選択するとマップ説明画面が表示されます。

操作2◆続き読み込み

①「続き読み込み」を左クリックすると単体マップの場合と同じマップ選択画面が表示されます。

②続きをプレイしたいマップを左クリックするとマップが読み込まれます。

操作3◆部隊確認

①「部隊確認」を選択するとマップ選択画面が表示されます。

②部隊を確認したいマップを左クリックします。

次のような部隊確認画面が表示されます。

※部隊確認画面

③右クリックで元の画面に戻ります。

■マップ説明画面

マップ読み込みで新しいマップを読み込むと次のようなマップ説明画面が表示されます。

※マップ説明画面

〈アドバイス〉
ただやみくもに敵機や敵地を攻撃しても勝利を手にすることはできません。空軍大戦略にはマップごとにいくつかの勝利条件（敗北条件）が設定されています。また、すべてのマップに共通の敗北条件があります。次の勝利条件の項を参考にしてください。

操作
①右クリックで兵器の購入画面に移ります。

■勝利条件について

空軍大戦略にはマップごとに設定された勝利条件（敗北条件）の他にすべてのマップに共通の敗北条件があります。

★共通の敗北条件

以下の条件が一つでも当てはまる場合、その国は自動的に敗北となります。

①自軍製油所が全て壊滅し、かつ保有燃料が 0 の場合。
②自軍工場が壊滅し、かつ保有機数が 0 の場合。
③自軍空港が全て壊滅した場合。

★マップごとの勝利条件（敗北条件）

マップごとに設定されている勝利条件（敗北条件）には次のものがあります。以下の条件が一つでも当てはまる場合、その国は自動的に敗北となります。

①期間終了
設定された期間が終了すると敗北になります。
表示例：「期間終了」

②対象建造物の壊滅
空港、港、都市、工場、製油所のうち、指定された建物を壊滅させられると敗北になります。複数指定されている場合は、対象になっている建物全てが壊滅されると敗北になります。

大都市	大工場	空港
都市	工場	港
町	製油所	廃墟

③建物ポイントの被害
初期に設定されている建物ポイントが、設定されているパーセンテージの被害を受けると敗北になります。

表示例：被害○○%で敗北

④同盟国の敗北

同盟している国が敗北すると敗北になります。

表示例：同盟国の敗北

⑤対象陣地の壊滅

対空砲陣地などの指定された陣地を、壊滅されると敗北になります。

レーダー陣地　　巡航ミサイル陣地

対空砲陣地　　弾道ミサイル陣地

⑥対象航空部隊の被害

自軍の全部隊数に対する全滅部隊数が指定されているパーセンテージに達すると敗北になります。

★勝利条件について

勝利条件の判定は次のように行います。

判定は、昼間、夜間フェイズの両方の補充終了時に行います。

どちらも勝利条件を達成できなかった場合、プレイヤーの敗北とします。

4. 兵器の購入／兵器生産工場の指定

単体マップ、キャンペーンシナリオを最初からプレイする場合、マップ選択後に兵器（飛行機）の購入を行います。また、生産工場の指定を行います。

〈任務〉
飛行機はシナリオに勝ち抜くためになくてはならないものです。作戦を実行するためにもっとも有効な機種を購入するようにしましょう。また、飛行機は消耗品ですから、どの機種が大量に必要となるか、生産に要する日数はどれだけかなどを考慮し、しっかりした生産体制を整えるようにしましょう。

■兵器購入／工場指定画面

兵器の購入、生産工場の指定は兵器購入／工場指定画面で行います。

※兵器購入／工場指定画面

◆兵器の購入

兵器購入はマップごとに行います。ただしキャンペーンゲームは、最初のマップでしか機体購入はおこないません。各機体には１機当り消費する資材ポイントが設定されており機体を購入するとその分だけマップに設定されている資材が消費されます。

操作

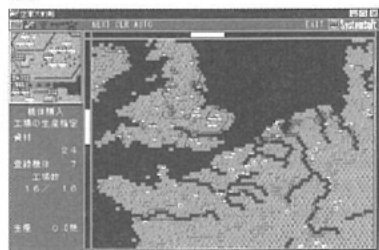
①カーソルを移動し、購入したい兵器名を反転表示させて左クリックします。購入機数入力ウィンドウが表示されます。

②スライドスイッチを左クリックして購入機数を決めます。
〈､〉を左クリックすると、機数が一機ずつ増減します。
③［OK］を左クリックして決定します。

〈アドバイス〉
複数の機種を購入する場合、機種のコストと予算を考えてバランスよく購入しましょう。

◆生産工場の指定

生産工場を指定することで、機体の生産を行うことができます。工場は、開発済の機体の生産と未開発の機体の開発を行うことができます。開発済の機体に対して工場を指定すると工場の生産力分だけ１日の終了時に機体を生産します。未開発の機体に対して工場を指定するとその機体の開発を行い、もしゲーム中に開発された場合、そのままその機体を生産します。生産された機体は部隊の補充に利用できます。
未開発機では、開発に要する日数が表示されます。実際の日数は日数／（指定工場数十指定大工場数×4）となります。
ここで表示される未開発機は、年代の経過に伴って増えていきます。中には、ある機体を開発しておかないと登場しないものもあります。

操作
①カーソルを移動し、生産したい兵器の生産工場指定領域を反転表示させ、左クリックすると、生産工場指定用のマップが表示されます。

②カーソルを指定したい工場に合わせ左クリックします。

幾ずつ増減します。

トと予算を考えてバラン

※生産工場の表示例

③その機体への指定が終了したら、右クリックすると兵器購入画面に戻ります。

これで、生産工場指定領域に指定した工場が表示されます。

④全ての指定が終了したら、メニューバーの［NEXT］を左クリックします。

次の指定へ進みます

⑤カーソルを合わせ左クリックすると部隊の編制へ進みます。

◆CLR、AUTO

生産工場指定画面のメニューバーには次の機能があります。

CLR……指定した生産工場をすべてクリアし、最初からやり直します。

AUTO…自動的に未指定生産工場を指定します。ただし、戦略は考慮されません。

操作

①メニューバーにカーソルを合わせ左クリックします。

〈アドバイス〉

兵器のコストが高いほど一定期間に生産される機数は減ります。また、工場の規模が大きいほど、一定期間に生産される機数は増えます。作戦実行のためにどの機種が必要となるかよく考えて生産工場を指定しましょう。

5. 部隊の編制

たんに飛行機を購入するだけでは戦闘を行うことはできません。購入した飛行機を有効に活躍させるために部隊を編制しましょう。

任務
敵を打ち破るには適切な部隊編制を行う必要があります。戦闘機に重点をおくか、爆撃機を多くするか、マップの状況を正しく把握し、勝利に結びつく部隊を編制しましょう。

■部隊編制画面

※部隊編制画面

この画面で部隊の編制を行います。
また、メニューバーを選択することで次のことが行えます。
NEW ………………部隊を編制します。
CONVERT…………指定した部隊を別の機体と交換します。
CANCEL …………指定した部隊の編制を中止します。
NAME ………………部隊名を設定します。

◆部隊の編制

部隊の編制は次の手順で行います。メニューバーの「NEW」で新規に部隊の編制を行います。

ここで編制した部隊がゲーム開始時の部隊数となり、その数はゲーム中には増減しません。ゲーム中に登場できる部隊の最大数は1ヵ国60部隊以下の範囲で、マップによって増減します。

ゲーム中に、戦闘で部隊が全滅した場合は再編を行うことで復活できます。

操作

①メニューバーの「NEW」を左クリックすると次のメッセージが表示されます。

新しい部隊を
編制します

※部隊編制画面に入った時点では、あらかじめこのメッセージが表示されています。

②指定したい部隊の機体名表示領域にカーソルを合わせ左クリックすると、購入機種一覧表が表示されます。

③部隊を編制したい機種を左クリックします。
これで指定した部隊が編制されます。

④同じ操作を繰り返し、必要なだけの部隊を編制します。

⑤編制が終了したら、メニューバーの［NEXT］を左クリックします。

次の設定へ進みます

⑥左クリックすると部隊の配置の設定へ進みます。

◆部隊の機種の変更（CONVERT）

メニューバーの「CONVERT」で指定済みの部隊を別の機体に変更できます。ただし、「CONVERT」で機体を変更した部隊は練度が１低下します。また、機種を変更するためにはストックに機体が残っている同種（戦闘機は戦闘機、爆撃機は爆撃機）の機体が必要です。

操作

①「CONVERT」を左クリックすると次のメッセージが表示されます。

部隊の機種を
変更します

②変更したい部隊の機体名にカーソルを合わせ、左クリックすると、購入機体一覧表が表示されます。

③部隊の編制と同様に機種を選択してください。

④右クリックするとCONVERTモードが終了します。

◆部隊編制の中止（CANCEL）

メニューバーの「CANCEL」で指定済みの部隊を解散できます。解散した部隊の機体はストックに戻されます。

操作

①メニューバーの「CANCEL」を左クリックすると次のメッセージが表示されます。

編成した部隊を
解体します。

②編制を中止したい部隊の機体名にカーソルを合わせ左クリックすると、部隊編制が中止されます。

③右クリックするとCANCELモードが終了します。

◆部隊名の設定（NAME）

メニューバーの「NAME」で部隊名を設定できます。

操作

①メニューバーの「NAME」を左クリックすると次のメッセージが表示されます。

部隊名の
変更をします

②部隊名を変更したい部隊の部隊名にカーソルを合わせ左クリックすると、部隊名入力ウィンドウが表示されます。

部隊名の入力
第７航空隊

③BSキーで文字を削除し、キーボードから名前を入力してください。

④リターンキーで名前が確定します。

⑤右クリックすると入力を中止します。

◆その他の画面操作

部隊編制画面操作中は編制した部隊の部隊名を左クリックすることで、部隊の経歴表が表示されます。

また、機体シルエットを左クリックすると機種の性能表が表示されます。

■登場ユニットについて

部隊を編成する場合、ユニットの性格を正しく把握しておくことが大事です。登場するユニットは大きく分けて戦闘機と爆撃機の２種類です。これらのユニットは、飛行高度等により下記の様に分割されます。

◆爆撃機

・高高度爆撃機

通常、爆撃コマンドは中高度で行われますが、このタイプの機体の場合、高空爆撃もおこなうことが出来ます。

・中高度爆撃機

通常の爆撃機のタイプです

・低高度爆撃機

このタイプの機体は低空爆撃のコマンドが行えます。（もちろん爆撃コマンドも行えます）他のタイプの爆撃機にくらべると航続距離などがあまり長くありません。

◆戦闘機

夜間飛行能力の有無によって夜間戦闘機か昼間戦闘機かに分類されます。

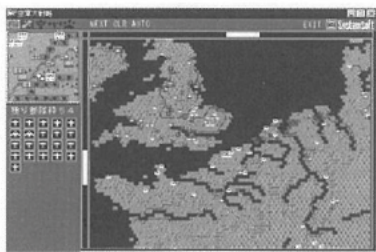
夜間飛行能力のない機体を夜間戦闘に使用すると全ての能力が一律50%低下します。

〈アドバイス〉
飛燕／紫電／He177／Me210は事故率が高いので使用には注意しましょう。

6. 部隊の配置

編制した部隊は空港に配置します。１空港につき４部隊まで配置できます。

任務
部隊をどのように配置するかは作戦を立てるうえでとても重要です。もしも敵の戦闘機が攻めてきたとき、味方の戦闘機が迅速に防衛にあたれる空港に配置されていないと、被害は一方的に大きくなります。シナリオごとにどのような配置が適当かよく考えて部隊を配置しましょう。

■部隊配置画面

※部隊の配置画面

この画面で部隊の配置を行います。

◆部隊の配置
部隊配置では１つの空港に最大４部隊まで配置できます。もし部隊数がマップ上に配置可能な部隊数よりも多かった場合、配置されなかった部隊はそのマップでは登場しません。

操作
①配置したい部隊の機種シルエットを左クリックすると、機体名が表示されます。
②部隊を配置したい空港にカーソルを合わせ左クリックすると、部隊が配置されます。
部隊が配置されると、機種シルエットが塗りつぶされます。
③同じ操作を繰り返し、部隊をすべて配置します。１つの空港には４部隊まで配置でき、４部隊配置されると空港の白い囲みが消えます。
④全部隊を配置したら、メニューバーの「NEXT」を左クリックします。

次の設定へ進みます

⑤左クリックすると、陣地の配置へ進みます。

第2部●チュートリアル編

◆CLR、AUTO

部隊配置画面のメニューバーには次の機能があります。

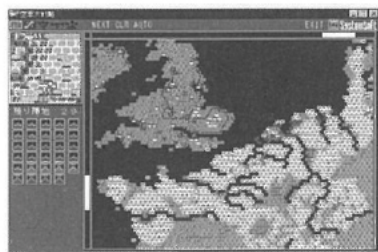
・CLR……配置した部隊をすべてクリアし、最初からやり直します。
・AUTO…自動的に未配置部隊を空港へ配置します。ただし、戦略は考慮されません。

操作
①メニューバーにカーソルを合わせ左クリックします。

7. 陣地の配置

部隊を配置したら次に陣地を配置します。陣地には対空砲陣地、レーダー陣地、ミサイル陣地があります。対空砲陣地は攻めてきた敵機を地上から打ち落とすための防御陣地です。

任務
戦略上重要な工場、空港などは万全の体勢で防御しなければなりません。対空砲陣地を配置して、防衛線を固めるようにしましょう。また、対空砲陣地は敵機をおびき寄せるおとりの働きもします。敵機の動きを混乱するためにも対空陣地を活用しましょう。

■陣地配置画面

※陣地配置画面

陣地はこの画面で配置します。配置可能な範囲が白い枠で表示されます。また、陣地を配置すると画面のように陣地のアイコンが表示されます。

◆陣地の配置

陣地配置の画面操作は「6. 部隊の配置」と同じです。

なお、陣地が配置できる範囲は、自軍の建物から3ヘックス以内です(ただし建物上に配置する事はできません)。陣地の配置は1ヘックスに1つのみです。

配置終了後、メニューバーの「NEXT」を選択すると、ゲーム画面が表示され、部隊への作戦指示へ進みます。

8. 部隊への作戦指示

部隊の配置、陣地の配置を終了すると、いよいよゲーム画面が表示されます。

ここで部隊への作戦指示を行います。OPTION2で作戦指示が自動に設定されている場合は、部隊へ作戦を与えなくともゲームは進行しますが、戦争を勝利に導くにはやはり作戦を指示する必要があります。

作戦指示は1日に2回、ゲーム開始直後と各フェイズの終了後に行うことができます。

> **任務**
> マップ上に配置された部隊は指示された作戦にしたがって行動します。作戦なしに敵に打ち勝つことはできません。敵軍の動きを正しく把握し、敵を打ち破るために有効な作戦を、適宜、自軍の部隊に与えましょう。

■ゲーム画面

陣地配置直後には次のような画面が表示されます。

※ゲーム画面その1

ここで「START」を左クリックすると「ゲーム開始」の確認が表示されます。

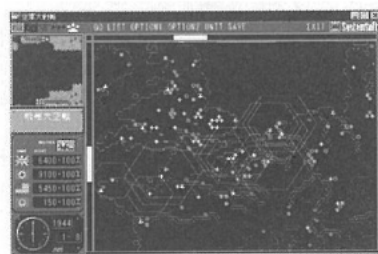
「ゲーム開始」を左クリックすると次のような画面が表示されます。

※ゲーム画面その2

この画面で部隊への作戦指示を行うことができます。

■作戦表示モード

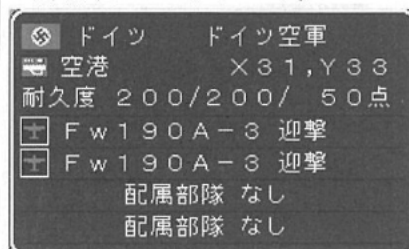
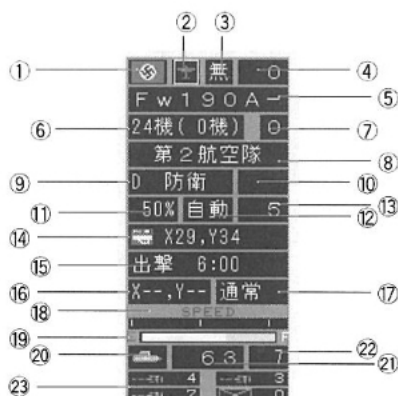
作戦指示はゲーム画面のマップを作戦表示モードにして行うと便利です。このときマップは線地図にしておいてください。

マップメニューから■を選択すると、次のような作戦表示画面が表示されます。この画面で作戦を選択すると、選択した作戦が画面上に表示されます。

※作戦表示画面

■部隊の作戦内容の表示

作戦指示を行うには最初に部隊の作戦内容確認領域を表示させます。

操作

①作戦を指令したい部隊のある空港を左クリックします。
次のような空港ウィンドウが表示されます。
昼間作戦を設定している部隊では、部隊名右端にDと表示します。
夜間作戦ではNと表示します。

②作戦を指令したい部隊を選択します。
次のような作戦内容確認ウィンドウが表示されます。
確認内容表示ウィンドウはフェイズ実行中でも右クリックでフェイズ中断後に、空港または各部隊の飛行機を左クリックすることで表示することができます。

ここで選択されている部隊の指令内容を確認します。また、部隊への作戦指示を行います。

③作成内容の確認、部隊への指示などが終了したら、右クリックすると作戦内容確認ウィンドウが消えます。
部隊への作戦選択については次項「部隊の作戦選択」を参照してください。

◆作戦内容表示ウィンドウについて
作戦内容表示ウィンドウの各表示の意味と機能は次のとおりです。

①自軍の国旗

②部隊の機種シルエット

③現在の高度
部隊がどの高度にいるかを以下のように示しています。
無……空港に着陸している。
低……低高度
中……中高度
高……高高度

部隊は与えたコマンドにより、飛行している高度が違います。高度は爆撃や戦闘の時に影響があります。
コマンドごとの高度は下記の通りです
・高空爆撃（高高度）
・爆撃（中高度）
・低空爆撃（低高度）
・護衛（護衛する爆撃機の高度）
・迎撃（迎撃対象の高度）
・防衛（中高度）
・哨戒（中高度）
・配置転換（中高度）
・偽装（中高度）

迎撃、防衛、哨戒任務についている機体は、侵入してきた航空機に合せて自動的に高度を変更します。高度変更のある移動の場合、まず目標高度まで上昇または降下してから、目標のヘックスへと移動します。上昇、降下にかかる時間は各機体によって異なります。
部隊はひとつのヘックスの各高度に複数の部隊が存在することができます。

④部隊の練度
左クリックで内容が表示されます。
経験値は０～９の値を待ち、戦闘に影響します。部隊の練度は、敵機の撃墜、敵の部隊の壊滅等により増加します。部隊が全滅した場合、その部隊が持っていた練度は０になります。（その部隊を再編しても同様です）

⑤機種名

左クリックで機種の性能表が表示されます。
相手よりもレベルや性能が高いと奇襲できる場合があります。
通常の空戦では攻撃、防御の射撃を行いますが、奇襲が発生した場合、奇襲を行う側は通常と同様の射撃を行いますが、防御側は防御兵器でしか反撃を行えません。

⑥部隊の機数

部隊の残存機数と被弾機数が表示されます。

⑦部隊の疲労度

部隊は 0 ～ 9 の10段階の疲労の段階を持っています。疲労は蓄積すると戦闘などに影響しますし、命令を指示できなくなることがあります。また、事故の発生率も高くなります。事故が発生すると、離陸時に編隊の機数が減ります。（ここで減った分は補充用の機体ストックに戻ります。）
部隊にコマンドを与えるとコマンド相応の疲労が増加します。また、部隊は戦闘を行う度に疲労していきます。実際に戦闘が発生しなくても（たとえば、迎撃コマンドをだしておいて戦闘半径内に敵がこなかった場合など）疲労は増加します。
疲労は、休養のコマンドが与えられていると 1 減少します。
疲労が5以上になると作戦指示ができません。ただし継続中の作戦は、そのまま実行します。

⑧部隊名

左クリックで部隊の経歴表と被弾状態が表示されます。

⑨現在の部隊への指令内容

左クリックで作戦選択ウィンドウが表示されます。
作戦選択「ウィンドウについては次項「部隊の作戦選択」を参照してください。昼間作戦が設定されている場合は指令内容左端にDと表示されます。夜間作戦が設定されている場合はNと表示されます。

⑩作戦行動の状態

指令された作戦行動の状態を以下のように示しています。
・遂行……作戦をおこなっています。
・完了……作戦を終え、空港に戻るところです。
・中止……作戦を途中で中止し、空港に戻るところです。

⑪被害帰還の設定

被害帰還は部隊の何%を失ったら帰還するかを指定するものです。左クリックで次の被害帰還設定ウィンドウが表示されます。ここで被害帰還の割合を選択します。

被害帰還	
無視	被害に関わらず作戦を実行します。
30%	部隊の30%を失った時点で帰還を開始します。
50%	部隊の50%を失った時点で帰還を開始します。
70%	部隊の70%を失った時点で帰還を開始します。

⑫燃料帰還の設定

燃料帰還は燃料の何%を消費したら帰還するかを指定するものです。無視を選択し、燃料以上の飛行を行うと、その時点で墜落します。左クリックで次の燃料帰還設定ウィンドウが表示されます。ここで燃料帰還の割合を選択します。

燃料帰還	
無視	燃料の消費に関わらず作戦の遂行を目指します。
30%	燃料の30%を消費した時点で帰還を開始します。
40%	燃料の40%を消費した時点で帰還を開始します。
50%	燃料の50%を消費した時点で帰還を開始します。
60%	燃料の60%を消費した時点で帰還を開始します。
自動	飛行コースによって自動的に判断して帰還します。

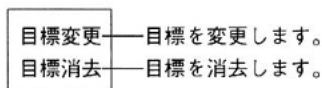
部隊が空港に帰還すると、消費した燃料や弾薬は自動的に補給されます。弾薬は無制限に補給されますが、燃料は保有燃料の中から消費されていきます。保有燃料は稼働している製油所の生産量だけ、決まった時間に増加します。

⑬迎撃半径表示

迎撃を開始するときの敵との距離をヘックス単位で表示しています。左クリックで次の迎撃半径設定ウィンドウが表示されます。

《<>》またはスライドスイッチを左クリックして迎撃半径を指定します。
OKを選択すると、指定内容が選択されます。

⑭作戦目標表示

爆撃、防衛などの作戦の目標地点をヘックス単位のXY座標で表示しています。
左クリックで次の作戦目標変更ウィンドウが表示されます。

目標の変更は、作戦選択と同じ手順で行います。「作戦選択」を参照してください。

⑮離陸時刻表示

離陸時刻を表示しています。
護衛のために他部隊と合流するときなど、不適切な出撃時刻が指定されていると、合流地点での合流ができなくなります。他部隊の動きに合わせ、適切な時刻を指定しましょう。
左クリックで次の出撃時刻設定ウィンドウが表示されます。

<>またはスライドスイッチを左クリックして時刻を指定します。
昼はAM6:00～PM5:55、夜はPM6:00～AM5:55の間で5分単位で設定します
AM 6:00 を左クリックすると出撃時刻が選択されます。

⑯現在位置表示

飛行中は現在位置をXY座標で表示しています。

⑰飛行状態

現在の飛行状態を以下のように示しています。
通常………着陸しているか、水平飛行を行っています。
上昇中……上の高度への移動を行っています。
降下中……下の高度への移動を行っています。
離陸中……空港から離陸を行っています。
着陸中……空港への着陸を行っています。

⑱スピードメーター

現在の部隊の飛行スピードを表示しています。
左クリックで現在のスピード、次のヘックス到着までの時間が表示されます。

⑲残燃料表示

現在の部隊の残燃料を表示しています。

⑳増槽の状態

増槽（予備の燃料タンク）の状態を以下のように示しています。

増槽に燃料が入っているとき

増槽が空のとき

増槽内の燃料がなくなった

㉑航続可能距離

残燃料での航続可能距離を示しています。
左クリックで次のヘックス到着までの残燃料、速度による航続距離の詳細が表示されます。

㉒予定燃料使用率表示

指定された作戦で消費する燃料の割合を示しています。
左クリックで詳細が表示されます。

㉓搭載兵器表示

部隊に搭載されている兵器を表示しています。
左クリックで兵器性能表が表示されます。

■部隊の作戦選択

各部隊は指令した作戦を実行します。敵に勝つための最適の作戦を選択してください。（OPTION2で作戦指示が自動に選択されていると、コンピューターが作戦を自動的に指令します）
作戦を選択するには作戦内容確認ウィンドウから⑨（作戦指令）を選択します。これで、次の作戦選択メニューが表示されます。

作戦選択
休養
高空爆撃
爆撃
低空爆撃
護衛
迎撃
防衛
哨戒
配置転換
偽装飛行

メニュー内には選択できるメニュー項目だけが白地で表示されます。ここで現在選択されている部隊に指令したい項目を選択しましょう。選択すると継続選択メニューが表示される作戦があります。

・継続しない……そのフェイズだけの指令で、次のフェイズは休養になります。ただし迎撃の場合のみ例外的に、「継続しない」を選択すると迎撃が常に継続されます。

・昼間作戦………毎日、昼の指定された時刻に作戦を開始するようになります。部隊が夜間戦闘機の場合は暗く表示されます。この場合に昼間作戦を設定しても性能に影響はありません。

・夜間作戦………毎日、夜の指定された時刻に作戦を開始するようになります。部隊が夜間戦闘機でない場合は、暗く表示されます。この場合に夜間作戦を設定すると作戦時の全性能が50%になりますので注意してください。

毎日、同じ作戦を行う場合に、昼間作戦や夜間作戦を行うと便利です。作戦の指定方法は選択した項目によって異なります。それぞれ次の方法で指定してください。

●休養

次のフェイズの間、現在の空港で休養をとらせます。(疲労度が下がります)

●高空爆撃/爆撃/低空爆撃

離陸時間、飛行ルート、爆撃目標、帰還レベル(被害帰還と燃料帰還)を指定することで、爆撃機に爆撃指令を出します。爆撃機以外では選択できません。また、爆撃機でも機種によって選択できない項目があります。

爆撃種類の内容は次のとおりです。

・爆撃……設定した飛行ルートを中高度で通り、建物を爆撃します。
・低空爆撃……低空爆撃は低高度を飛行し、建物ではなく陣地を爆撃します。
・高空爆撃……通常の爆撃は中高度で行われますが、高空爆撃では高高度を飛行するため、通過中の建造物からの対空砲火を受けません。(ただし、爆撃中は中高度になるため目標から対空砲火による反撃を受けます。また、年代によっては対空陣地から対空砲火による反撃を受ける場合があります。)

選択すると爆撃目標指定画面になります。爆撃目標の建物を指定してください。空港、工場、都市(町)、港、製油所を目標に指定できます。(低空爆撃の場合は陣地を指定します。)
目標を指定すると画面に航路(紫色)とポイント到着時刻が表示されます。(線地図でのみ表示されます)

※航路及び時刻

ここで各ポイントを左クリックすると航路指定ウィンドウが表示され、航路中継点や到着時刻を変更することができます。操作は「航路指定ウィンドウP45」を参照してください。

●護衛

離陸時刻、護衛部隊、迎撃半径、合流地点、帰還レベル(被害帰還と燃料帰還)を指定することで、味方爆撃機を護衛し、護衛対象を中心とした迎撃半径にきた敵を攻撃します。
通常の爆撃機は空戦に弱いため、適地に入りこむ場合に護衛機がないと敵に打ち落とされる可能性が高くなります。爆撃機の機体強度などを考慮し、必要に応じて護衛機を付けるようにしましょう。
選択すると護衛部隊指定画面が表示されます。次の手順で護衛部隊を指定ください。

操作

①護衛したい部隊のある空港を左クリックします。
空港ウィンドウが表示されます。

②護衛したい部隊を選択します。
爆撃機の飛行ルートに合流可能地点が表示されます。

対空陣地から対空砲火によ

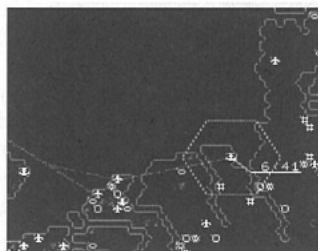
す。爆撃目標の建物を指定
港、製油所を目標に指定で
ます。)

※合流可能地点の表示

③合流地点を左クリックします。
ここで指定したポイントで戦闘機が爆撃機と合流します。もし、戦闘機が爆撃機よりも先に到着した場合は、戦闘機は爆撃機が到着するまで、合流地点で待機します。逆の場合は、爆撃機は目標に向かって移動を続け、戦闘機は、爆撃機を追いかけていきます。

●迎撃

迎撃目標、迎撃半径、帰還レベル（被害帰還と燃料帰還）を指定して、迎撃を指令します。迎撃目標を指定しない場合は自軍の空港に待機し、迎撃半径に敵機がくると迎撃のために出撃します。必要に応じて迎撃半径を変更しましょう。
※迎撃半径を「０」に設定した場合、プレイヤーが手動で目標を設定できます。

●防衛
中心座標、迎撃半径、帰還レベル（被害帰還と燃料帰還）を指定して、特定地点を中心に防衛を指令します。戦闘機は目標地点上空で待機し、迎撃半径内に敵機がくると、迎撃を行います。
選択後、メインマップ上の防衛目標地点を左クリックします。防衛範囲と各ポイント到着時刻が表示されます。（線地図でのみ表示されます）

※防衛の表示

●哨戒
離陸時間、飛行ルート、迎撃半径、帰還レベル（被害帰還と燃料帰還）を指定して、部隊に哨戒を指令します。設定したルートを飛行し、敵が迎撃半径に入ると迎撃を行います。
選択後、メインマップ上の目標地点を左クリックすると、画面に航路と各ポイントを左クリックすると航路指定ウィンドウが表示され、哨戒航路の中継点及び各地点への到着時刻を指定できます。「航路指定ウィンドウ（P45）」を参照してください。

●配置転換
離陸時間、飛行ルートを指定し、拠点となる空港を部隊に空きのある別の空港に変更します。すでに4部隊まで配置されている空港を配置転換の目標地点に指定することはできません。
選択後、配置転換先の空港を左クリックすると、配置転換空路が画面に表示されます。

●偽装飛行

離陸時間、飛行ルート、帰還レベル（被害帰還と燃料帰還）と指定し、偽装飛行を指令します。偽装飛行では、戦闘機の部隊で、爆撃機のふりをして敵戦闘機を欺瞞します。
選択後、メインマップ上の目標地点を左クリックすると、画面に航路と各ポイント到着時刻が表示されます。
各ポイントを左クリックすると航路指定ウィンドウが表示され、哨戒航路の中継点及び各地点への到着時刻を指定できます。（線地図でのみ表示されます）
下記の「航路指定ウィンドウ」を参照してください。

■航路指定ウィンドウ

作戦選択ウィンドウで「迎撃」「哨戒」以外の作戦を選択した場合、目標地点指定後に航路中継点及び各ポイントの到着時刻を指定することができます。
（※線地図でのみ設定できます）

中継地点は戦闘の激しい場所を避けて爆撃機を飛ばしたいときや哨戒部隊の航路を決めるときなどに役立ちます。
また、ポイント到着時刻は大都市に波状攻撃を加えたり、味方の防衛機が全滅するころに新しい防衛機を目標地点に到着させることで、特定地点の防衛力を安定させたいときなどに役立ちます。必要に応じて、適切な航路、ポイント到着時刻を指定してください。

ポイントを左クリックすると、次の航路指定ウィンドウが表示されます。

変更
取り消し
時間指定
中継追加

各メニューの機能は次のとおりです。

●変更

ポイントを変更します。選択後、メインマップ上の新しいポイントを左クリックしてください。

●取り消し

選択するとポイントが取り消されます。

●時間指定

ポイントへの到着時刻を指定します。
選択すると時間指定ウィンドウが表示されます。

スライドスイッチまたは＜＞を左クリックし、時刻を指定してください。
指定すると、それに合わせて出撃時刻及び各中継点への到着時刻が自動的に変更されます。

●中継追加

選択されているポイントの次に新しい中継点を追加します。
選択後、新しい中継点をメインマップ上で左クリックしてください。
空港、目標を含む最大８ポイントまで設定できます。各ポイント間は直線で結ばれます。

※哨戒部隊の空路例

9. 実行と中断

作戦を指示したらいよいよ戦闘開始です。また、『空軍大戦略』では作戦の実行を指示した後で、一時中断し、状況に応じて作戦実行を中止することができます。ここで、これらの方法を説明します。

任務
勝利を目指して練りに練った作戦を実行しましょう。また状況を正しく把握し、臨機応変に作戦を中止しましょう。

■作戦の実行と中断

部隊への作戦指示が終了し、右クリックを押して作戦表示ウィンドウを消したら、いよいよ作戦を実行することができます。
作戦の実行は次の手順で行います。

操作

①メニューバーの「GO」を左クリックします。
これで新しいフェイズまたは現在中断中のフェイズが開始され、作戦が実行されます。

②作戦実行中に右クリックを押すことで、実行中のフェイズを中断することができます。
フェイズ中断中には作戦表示ウィンドウを表示させることも可能で、作戦を中止することができます。ただし、フェイズの中断中には作戦表示ウィンドウで新しい作戦を指示することはできません。
また、フェイズ中断中にメニューバーの機能を利用することができます。（メニューバーの機能については「リファレンス編」を参照してください）

■作戦実行の基本的な規則

ゲームの実行については次のような規則があります。

◆実行

作戦の実行は命令と同様に１日に２度行われます。

◆ゲームシステム

ゲームシステムは、敵味方が交互に動くものではなく、敵味方のユニットが同時に動くリアルタイムタイプのものです。

◆ゲームの進行

１日（00:00～24:00）は、昼間フェイズ（AM6:00～PM5:55）、夜間フェイズ（PM6:00～AM5:55）の２つにより構成されています。これをマップによって決まっている日数まで繰り返します。

◆ゲームの終了

下記の条件を満たした場合、ゲームは終了します。

①マップに設定されたターンになった場合

②どちらかのプレイヤーが勝利条件を満たした場合。（勝利条件についてはP18「3．マップ（シナリオ）を選択し、勝利条件を確認します」を参照してください）

◆その他の規則

『空軍大戦略』には以上の規則の他に、マップ上の地形や建造物ごとに勝敗に影響するようないくつかの規則があります。P48「10．ゲームに影響するマップの規則」を参照してください。

10. ゲームに影響するマップの規則

『空軍大戦略』ではマップ上にある地形や建造物の破壊がゲームの勝敗に影響します。戦争を勝利に導くため、これらの規則を有効に利用するようにしましょう。

■マップ

マップは次のようにゲームの勝敗に影響を与えます。

◆地形の種類

地形は下記の種類があります。地形は部隊の移動にいっさい影響を与えません。

1. ゲームに直接関係ないもの
   - ・平地
   - ・山
   - ・森
   - ・川
   - ・海
   - ・鉄道および道路
2. ゲームの進行に影響のある建造物と影響パラメータ
   - ・空港（勝利ポイント、部隊の拠点）
   - ・町（勝利ポイント）
   - ・大都市（勝利ポイント）
   - ・都市（勝利ポイント）
   - ・港（勝利ポイント）
   - ・工場（大）（勝利ポイント、航空機の生産及び航空機の開発）
   - ・工場（小）（勝利ポイント、航空機の生産及び航空機の開発）
   - ・製油所（勝利ポイント、部隊の消費する燃料）

◆影響パラメータについて

①建物ポイント

建造物を破壊するとポイントが入ります。

②拠点

部隊を配置することができ、この場所を拠点に行動します。

③航空機の生産及び開発

未開発の機種を開発したり、開発済の機種を生産します。１つの工場では１つの機種のみ生産または開発できます。

④燃料

部隊が消費する燃料を生産します。

◆建造物の攻撃能力

建造物は対空火力を持っており、中高度、低高度を飛行すると対空砲火を受けます。建造物には耐久力が設定されており、この値が0になるとその建造物は破壊されたことになり、機能が失われます。
耐久度に損害がでており、しかも攻撃されていない（耐久度が0になっていない）場合、耐久度は決まった時間に少しずつ回復します。

■雲

雲はゲーム中、戦闘や爆撃に影響を及ぼします。
雲の存在するヘックスでは爆撃を行えません。また対空砲火を受けません。

■視認

OPTION2で「索敵　あり」が設定されている場合、視認によって策敵された敵航空機だけがマップ上に表示されます。
視認には地上のレーダーサイトで行う視認、部隊による視認、地上の建造物による視認の3つのタイプが有ります。
レーダーサイトで行う視認は広範囲を視認することが出来ますが、敵の部隊の情報は、わかりません。
部隊で行う視認は、狭い範囲しか見えませんが、部隊の内容までわかります。
建造物が行う視認は、部隊で行う視認と同様です。
部隊の視認距離は、部隊の使用機種にかかわらず1ヘックスです。
ただし、レーダーを搭載した機体を使用中の部隊はこの限りではありません。
夜間の場合は夜間戦闘機以外の航空機の視界は0ヘックスで部隊が存在するヘックスのみ視認できます。地上の建造物、基地も同様です。
レーダーに関しては夜間の影響を受けません。

11. 空軍大戦略Q&A

何度やっても勝てない、どんな作戦を立てればよいのか判らない、といったことでお困りの場合、以下のQ&Aをご参照ください。

Q1： 何をやるゲームなのか、判らない

Ans： 敵の都市や工場を味方爆撃機で爆撃しつつ、味方戦闘機によって敵爆撃機から味方の都市や工場を守るゲームです。これまでの大戦略とは違い、あなたが操るのは全て航空機です。地上を動く兵器は登場しませんし、敵の都市を占領する必要もありません。

Q2： どの航空機を生産すればいいのか？

Ans： 勝利条件に敵拠点の破壊が入っている場合は、必ず爆撃機が必要になります。戦闘機と爆撃機を少なくとも一機種ずつ、バランス良く生産しましょう。守るだけでよいマップでは、戦闘機だけを生産します。複数の戦闘機や爆撃機を生産できる場合は、データを良く見て、任務に最も向いた機種を選びましょう。

Q3： どう爆撃すればいいのか？

Ans： 工場や製油所、飛行場など、敵の活動に影響を与える拠点を先に攻撃しましょう。これらの拠点は、完全に破壊されるまでは機能を失いませんので、一つ一つ確実に破壊していきましょう。また爆撃機には必ず護衛の戦闘機を付けてあげましょう。護衛なしでは、敵迎撃機のカモになってしまいます。

Q4： 戦闘機の使い方は？

Ans： 味方爆撃機の護衛と敵爆撃機の迎撃が、戦闘機の任務の中心になります。迎撃では、いち早く敵を発見することが大切です。「防衛」や「哨戒」を命じて敵を探させ、見張りを怠らないようにしましょう。

Q5： 戦闘機への命令「偽装飛行」はどう使えばいい？

Ans： 「偽装飛行」を命じられた戦闘機は、あたかも爆撃機のようなふりをして飛行します。味方の爆撃機を守るためのおとりとして飛び、更にうかうかと近付いてきた敵迎撃機を叩き落とすことが目的です。実際の「バトルオブブリテン」においても、ドイツ軍はMe109に偽装飛行作戦を度々実行させ、敵は爆撃機だと油断しているスピットファイアを返り討ちにして大きな戦果をあげました。

1. メニューバー

『空軍大戦略』ではゲーム中はメニューバーからいろいろな機能を選択します。
ゲーム開始後のメニューバーには次の2種類があります。

① START LIST OPTION1 OPTION2 EXIT

② GO LIST OPTION1 OPTION2 UNIT SAVE EXIT

これらのメニューバーが表示されている状態で、メニューバーの機能を利用することができます。
メニューバーのメニュー項目は異なっていても、同名のメニューの機能は同じです。そこで、リファレンス編ではこれらのメニュー項目の内容について順次説明します。

■フェイズ実行中にメニューバーを表示するには

フェイズ実行中はメニューバーが表示されていないため、メニューバーの機能を利用できません。メニューバーの機能を利用したいときには右クリックし、実行中のフェイズを一時中断してください。②のメニューバーが表示されて、利用することができます。（ただし、UNITとSAVEは利用できないために表示されません）

2. MAPコマンド

メニューバーのMAPコマンドでマップの状態を切り替えることができます。

> **任務**
> 視界の範囲やレーダーの範囲、部隊に命令した作戦の内容を知りたいときなど、必要に応じてマップ状態を切り替えましょう。

◆サイズ変更

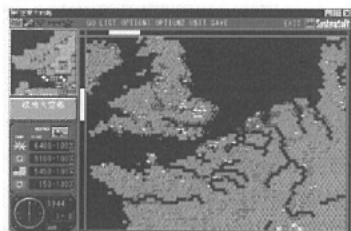
メインマップ領域とサブマップ領域の表示内容を交換します。
メインマップ領域にビューマップの線地図が表示されている状態では、「OPTION1」の「線地図の内容表示」の設定によって、マップ上に兵器名や建物名など各種の情報が表示されます。

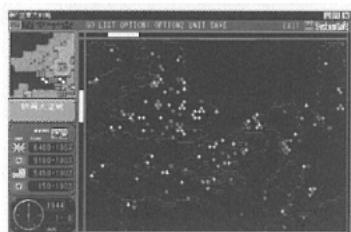
※メインマップとサブマップの交換例

操作

にカーソルを合わせ、左クリックします。

◆形状変更

メインマップ領域に表示するマップを通常または線地図に切り替えます。

通常の地図

線地図

操作
にカーソルを合わせ、左クリックします。

◆レーダー表示

レーダー表示のON／OFFを切り替えます。レーダー表示ONの状態で、自軍のレーダーの探知範囲を表示します。探知範囲は線地図上では線で、通常の地図上ではブロック枠で表示されます。

※レーダーの探知範囲例（通常地図／線地図）

> 操作
> にカーソルを合わせ、左クリックします。

◆視界表示

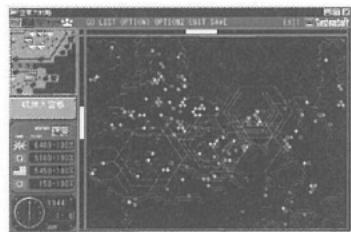
視界表示のON／OFFを切り替えます。視界表示がONの状態で、自軍の陣地、飛行機からの視界範囲を表示します。視界範囲は線地図上では線で、通常の地図上ではブロック枠で表示されます。

※視界範囲の表示例
（通常地図／線地図）

> 操作
> にカーソルを合わせ、左クリックします。

◆作戦表示

作戦表示のON／OFFを切り替えます。作戦表示がONの状態で、自軍に与えた作戦の内容を線地図上に表示します。作戦選択を行う際には必ず作戦表示をONにしましょう。またマップ表示が通常の場合は、自軍の部隊が配置されている空港を点滅表示します。

操作

にカーソルを合わせ、左クリックします。

3. LIST

陣営状況表
部隊表
発見部隊表
機体情報表
空港表
陣地表
生産表
工場表
部隊分布表
建物数
戦況グラフ
被害地図
天候

メニューバーから「LIST」を選択すると、現在の敵味方陣営の被害状況、戦況、兵器の生産状況など、作戦をたてるために是非とも必要となる各種の情報を入手することができます。

任務
「敵を知り、己を知らば百戦危うからず」といわれます。状況に則した最高の作戦を立てられるように、LISTメニューで、常に敵味方の正しい状況を知るようにしましょう。

◆陣営状況表

戦争参加各国の現在の状況を一覧表形式で表示します。

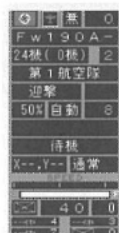
陣営状況表

◆部隊表

味方陣営の一覧表と選択した部隊の経歴表を表示します。また、選択した部隊の作戦内容確認ウィンドウを表示します。

部隊一覧表

①番号／②国旗／③部隊名／④部隊種類／⑤機種／⑥機種シルエット／⑦残存機数／⑧練度／⑨疲労度／⑩配備空港座標／⑪作戦内容／⑫航続可能距離

部隊経歴表　第１航空隊
経験値　０：疲労度　２：耐久度　１１
出撃回数　３：爆撃回数　０
撃墜数　21：墜落数　10：補充数　12

※部隊経歴表

※作戦内容確認ウィンドウ

操作
①「部隊表」を左クリックすると「部隊一覧表」が表示されます。
②部隊名の行だけを反転表示させて左クリックすると、部隊経歴表が表示されます。
枠の中全体を反転表示させて左クリックすると作戦内容確認ウィンドウが表示され、作戦内容確認ウィンドウでの操作を行えます。
③右クリックするともとの画面に戻ります。

◆発見部隊表

発見された敵部隊の陣容を表示します。

※発見部隊表一例

操作
①「発見部隊表」を左クリックします。
②右クリックで元の画面に戻ります。

◆機体情報表

空軍大戦略に登場する戦闘機、爆撃機の一覧表を国別、年代別、生産コスト順に表示します。また、選択した機の性能表を表示します。

※性能表

装１／装２／装３　任務により自動的に切り替わる
運動性能　高いほど戦闘に強くなる

> **操作**
> ①「機体情報表」を左クリックすると機体情報表が表示されます。
> ②機体情報表の「国別」「年代」「生産」を左クリックすると一覧表示が国別、年代別、生産コスト順に並べ替えられます。
> ③機名の行を左クリックすると性能表が表示されます。
> ④右クリックで元の画面に戻ります。

◆空港表

配置機体名つきの味方空港の一覧表を表示します。

※空港表一例

> **操作**
> ①「空港表」を左クリックすると空港表が表示されます。
> ②空港表の空港表示欄を左クリックすると選択した空港に移動し、空港のウィンドウが表示されます。
> ③右クリックで元の画面に戻ります。

◆陣地表

自軍及び敵軍の防空陣地、レーダー基地の規模、座標情報を一覧表示します。

※陣地表一例

> **操作**
> ①「陣地表」を左クリックすると陣地表が表示されます。
> ②陣地表の陣地表示欄を左クリックすると選択した陣地に移動し、陣地のウィンドウが表示されます。
> ③右クリックで元の画面に戻ります。

◆生産表

機体ごとの機数と生産機数を一覧表示します。

※生産表一例

1日で生産される予定機数

現在の保有機数

> **操作**
> ①「生産表」を左クリックすると生産表が表示されます。
> ②右クリックで元の画面に戻ります。

◆工場表

工場の位置、生産機種、生産機数を一覧表示します。

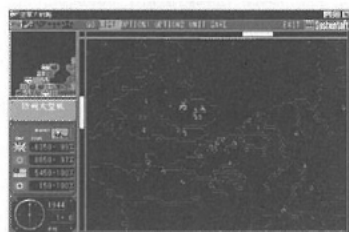
※工場表一例

この工場で１日に生産されている予定の機数

この工場にストックされている機数

> **操作**
> ①「工場表」を左クリックすると工場表が表示されます。
> ②工場の行を左クリックすると工場へ移動し、工場のウィンドウが表示されます。

◆部隊分布表

自軍、敵軍の部隊、防空陣地、レーダー基地の分布を線地図上に表示します。

※部隊分布表

> **操作**
> ①「部隊分布表」を左クリックすると部隊分布表が表示されます。
> ②右クリックで元の画面に戻ります。

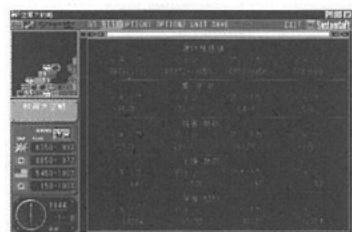
◆建物数

参加各国の建物の被害状況を一覧表示します。

※建物数表示画面

操作
①「建物数」を左クリックすると建物数一覧表が表示されます。
②右クリックすると元の画面に戻ります。

◆戦況グラフ

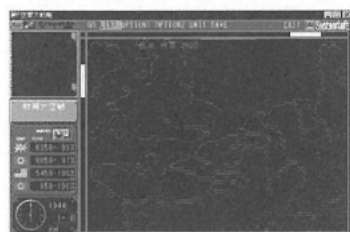
参加各国の現在の戦況をグラフと数値で表示します。

※戦況グラフ

各項目の意味は以下のとおりです。

建物規模値……未破壊の建物のポイント／全建物のポイント（破壊分含む）
撃墜数…………このターンでの撃墜機数／前ターンまでの撃墜機数
被害機数………このターンでの撃墜された機数／前ターンまでの撃墜された機数
予備機数………このターンで生産される予定の機数／ストック機数
保有燃料………現在の保有燃料／開始時の保有燃料

操作
①「戦況グラフ」を左クリックすると戦況グラフが表示されます。
②右クリックで元の画面に戻ります。

◆被害地図

現在の被害状況を線地図上に表示します。

※被害地図

操作
①「被害地図」を左クリックすると被害地図が表示されます。
②右クリックで元の画面に戻ります。

◆天候

現在の天候を表示します。

操作
①「天候」を左クリックすると天候が表示されます。継続／悪化／回復のいずれかが表示されます。
②右クリックで元の画面に戻ります。

第3部●リファレンス編

4. OPTION1

効果音	あり
呼出し音	あり
BGM	あり
ヘックス枠	なし
雲表示	あり
線地図　岸建森丘山道鉄	
線地図の内容表示	
表示時間	1
索敵	なし

メニューバーのOPTION1ではゲームを楽しく進めるための各種の環境を設定できます。

任務
地図の表示内容などゲームを楽しむための環境を設定します。

◆効果音

効果音の「あり」/「なし」を切り替えます。

操作
①「効果音」を左クリックすると「あり」/「なし」が切り替わります。

◆呼出し音

呼出し音の「あり」/「なし」を切り替えます。

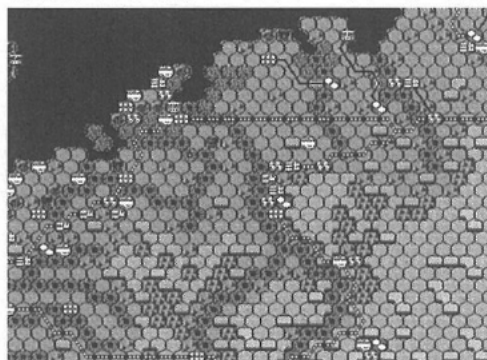
操作
①「呼出し音」を左クリックすると「あり」/「なし」が切り替わります。

◆BGM

BGMの「あり」/「なし」を切り替えます。

操作
①「BGM」を左クリックすると「あり」/「なし」が切り替わります。

◆ヘックス枠

ヘックス枠の「あり」／「なし」を設定します。ヘックス枠「あり」を選択すると、通常のマップ上にヘックス枠が表示されます。

操作
①「ヘックス枠」を左クリックすると「あり」／「なし」が切り替わります。

◆雲表示

雲表示の「あり」／「なし」を切り替えます。雲表示「あり」を選択すると、通常のマップ上に雲が表示されます。

> 操作
> ①「雲表示」を左クリックすると「あり」／「なし」が切り替わります。

◆線地図

線地図に表示する地形や人工構造物の種類を指定します。「岸建森丘山道鉄」の文字が白く表示されている地形と構造物が線地図に表示されます。

> 操作
> ①「線地図」を左クリックすると線地図の設定ウィンドウが表示されます。
>
> | | |
> |---|---|
> | 海岸 | 表示 |
> | 建物 | 表示 |
> | 緑地帯 | なし |
> | 丘陵 | なし |
> | 山脈 | なし |
> | 道路 | なし |
> | 鉄道 | なし |
>
> ②項目を左クリックすると「表示」／「なし」が切り替わります。
> ③右クリックすると設定が実行されます。

第3部●リファレンス編

◆線地図の表示内容

線地図に部隊の残像、部隊名、兵器名、陣地名、建物名を表示するかどうかを設定します。

操作

①「線地図の表示内容」を左クリックすると設定ウィンドウが表示されます。

残像	表示
部隊名	表示
兵器名	なし
陣地名	なし
建物	なし

②項目を左クリックすると「表示」／「なし」が切り替わります。
③右クリックで設定が実行されます。

◆表示時間

ゲーム中の各種の報告や簡易表示の表示時間を設定します。

操作

①「表示時間」を左クリックすると設定ウィンドウが表示されます。

②《<>》またはスライドスイッチ内を左クリックして表示時間を設定します。設定できる数値は１～10の範囲です。
③「OK」を選択すると設定が実行されます。
右クリックすると設定がキャンセルされます。

第3部●リファレンス編

◆索敵

索敵の「あり」／「なし」を設定します。

索敵「あり」の状態では、索敵行為なしに敵の存在を知ることはできず、それだけ臨場感溢れるプレイを楽しむことができます。索敵「なし」の状態では、索敵を行わなくても敵軍の配置や動きなどを知ることができます。キャンペーンでは「あり」が赤い状態となり、「なし」に変更できません。

操作

①「索敵」を左クリックすると「あり」／「なし」が切り替わります。

※「索敵」の設定は作戦指示中にのみ可能です。作戦実行中は変更できないのでOPTION1には表示されません。

5. OPTION2

報告表示	発迎止戦墜昇射
停止間隔	連続
進行速度	10
爆撃表示	簡易表示
戦闘表示	簡易表示
対空砲火	表示しない
作戦指示	する
補充指示	自動
ターン方式	昼夜停止

OPTION2では作戦指示、補充指示、ターン方式など、ゲームの進行にとって重要な各種の設定を行います。

任務

OPTION2の設定内容はゲームの進行にとってとても重要なものです。ゲームの進行に合わせて、適宜、最適な内容に設定しましょう。

◆報告表示

プレイ中に起こった状況変化を報告するかどうか指定します。メニュー内に白い文字で表示されている状況変化に際して、その報告が画面に表示されます。

第3部●リファレンス編

操作

①「報告表示」を左クリックすると設定ウィンドウが表示されます。

項目	設定	内容
発見＆確認	しない	敵機発見、確認の報告
迎撃	しない	迎撃開始の報告
中止＆失敗	しない	作戦中止、失敗の報告
戦闘＆撃墜	しない	戦闘、爆撃開始の報告
墜落＆事故	表示	墜落、事故の報告
昇進	表示	昇進の報告
発射＆命中	表示	ミサイル発射、命中の報告

②項目を左クリックすると「表示」／「しない」が切り替わります。
③右クリックで設定が実行されます。

◆停止間隔

ゲームの進行を停止する時間間隔を指定します。時間はゲーム内の進行時間で設定します。
戦闘が頻繁に起こるときなどは戦闘の報告や表示が連続し、作戦を変更したくてもマウスの右クリックではゲームの進行を止めにくいときがあります。このような場合でも時間間隔を指定しておけば、自動的にゲームが中断し、作戦の変更など行うことができます。状況に応じて時間間隔を設定しましょう。
「状況変化」では、「報告表示」で設定した報告がある毎に停止します。

操作

①「停止間隔」を左クリックすると設定ウィンドウが表示されます。

停止間隔
連続
10分間隔
30分間隔
1時間間隔
状況変化

②選択したい項目を左クリックします。
③右クリックで設定が実行されます。

◆進行速度

ゲームの進行速度を０～10の範囲で設定します。数値が小さいほど進行速度が速くなります。

操作

①「進行速度」を左クリックすると設定ウィンドウが表示されます。

②《<>》またはスライドスイッチ内を左クリックして進行速度を設定します。

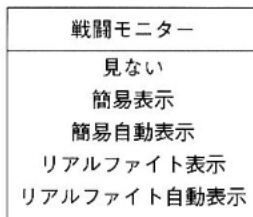
③「OK」を選択すると設定が実行されます。
右クリックすると設定がキャンセルされます。

◆爆撃表示

敵の都市（町）、工場、空港、港、製油所などを爆撃する際に画面に表示される爆撃表示の種類を設定します。

操作

①「爆撃表示」を左クリックすると設定ウィンドウが表示されます。

戦闘モニター
見ない
簡易表示
簡易自動表示
リアルファイト表示
リアルファイト自動表示

各項目の意味は以下のとおりです。

・見ない……爆撃を表示しません。
・簡易表示……全ての陣営の爆撃の状況を、簡単なアイコン表示と数字で表示します。
・簡易自動表示……自陣営と同盟陣営の部隊の爆撃のみ簡易表示します。
・リアルファイト表示……全ての陣営の爆撃の状況をグラフィック表示します。
・リアルファイト自動表示……自陣営と同盟陣営の部隊の爆撃のみリアルファイト表示します。

②設定したい項目を左クリックします。
③右クリックで設定が実行されます。

◆戦闘表示

敵機との戦闘の様子を画面に表示する戦闘表示の種類を設定します。

操作

①「戦闘表示」を左クリックすると設定ウィンドウが表示されます。

戦闘モニター
見ない
簡易表示
簡易自動表示
リアルファイト表示
リアルファイト自動表示

各項目の意味は以下のとおりです。

- 見ない……戦闘を表示しません。
- 簡易表示……全ての陣営の戦闘の状況を、簡単なアイコン表示と数字で表示します。
- 簡易自動表示……自陣営と同盟陣営の部隊の戦闘のみ簡易表示します。
- リアルファイト表示……全ての陣営の戦闘の状況をグラフィック表示します。
- リアルファイト自動表示……自陣営と同盟陣営の部隊の戦闘のみリアルファイト表示します。

②設定したい項目を左クリックします。
③右クリックで設定が実行されます。

第3部●リファレンス編

◆対空砲火

対空砲火を簡易表示するかどうかを設定します。

> **操作**
> ①「対空砲火」を左クリックすると、「簡易表示する」／「表示しない」が切り替わります。
> 「簡易表示する」では自陣営と同盟陣営の対空砲火の状況を、簡単なアイコン表示と数字で表示します。「表示しない」では、対空砲火の状況を表示しません。

◆作戦指示

ゲーム開始直後および各ターン終了後に自軍の部隊に作戦指示を行うかどうかを選択します。

作戦指示を「自動」にすると、コンピューターが自動的に自軍の部隊に作戦を指示し、次のターンに実行します。

作戦指示を「する」にすると、各ターンに実行する作戦を指示することができます。戦争に勝利するためには是非とも自分で作戦を指示する必要があります。

> **操作**
> ①「作戦指示」を左クリックすると、「自動」／「する」が切り替わります。

◆補充表示

部隊に被害があり戦闘機や爆撃機に不足が生じた場合に、補充の指示を行うかどうかを設定します。

補充指示を「自動」にすると、各ターン終了後にコンピュータが自動的に部隊の補充を行います。ただし、戦略上補充が必要な部隊に補充が行われるとは限りません。

補充指示を「指示」にすると、各ターン終了後に補充が必要な部隊に補充指示を行うことができます。予備機が少ない場合、戦略上必要な部隊に自分で補充指示を行うようにしましょう。

> **操作**
> ①「補充指示」を左クリックすると、「自動」／「指示」が切り替わります。

◆ターン方式

ターンの進行方式を設定します。作戦を指示できるのはフェイズ終了時点なので、ターンの進行方式によっては、作戦の指示が遅れたり、作戦の指示を行えなくなります。戦闘状況に応じて適切なターン進行方式を選択してください。
選択できるターン進行方式には次のものがあります。

・昼夜停止……午前6時と午後6時にフェイズを終了します。
・昼のみ停止…午前6時にフェイズを終了します。
・夜のみ停止…午後6時にフェイズを終了します。
・連続…………フェイズを終了しません。この場合、最初に与えた作戦を毎日繰り返し、新しい作戦を与えることはできません。

操作

①「ターン方式」を左クリックすると、設定ウィンドウが表示されます。

ターン進行方式
昼夜停止 昼のみ停止 夜のみ停止 連続

②選択したい方式を左クリックします。
③右クリックで設定が決定されます。

6. UNIT

部隊補充
自動補充
部隊再編
機種変更

「UNIT」では被害を受けて不足の生じた部隊への飛行機の補充、全滅した部隊の再編を行います。

任務
「部隊の機数が不足していると戦闘に勝つことはおぼつきません。重要な作戦を実行する部隊などは機に不足が生じたら必ず補充するようにしましょう。また、工場や空港が被害を受けて使えないと、勝利に欠かせない飛行機の生産や開発、戦略上重要な行動などが制限されます。

◆部隊補充

不足の生じている部隊を指定して機体の補充を行います。ただし、部隊にあった予備機が存在しないときは補充することはできません。

操作

①「部隊補充」を左クリックすると部隊補充画面が表示されます

※部隊補充画面

②補充したい部隊を左クリックすると予備機一覧表が表示されます。

※予備機一覧表

③補充機種を左クリックすると、不足数分の飛行機が部隊に補充されます。

◆**自動補充**

機の不足している部隊に自動的に該当する機種を補充します。予備機が不足している場合、機の補充は十分に行えません。また、戦略上最も重要な部隊に補充が実行されるとは限りません。
OPTION2の「補充指示」が自動に設定されている場合は、自動補充は使用できません。

> **操作**
> ①「自動補充」を左クリックすると自動補充が実行されます。

◆**部隊再編**

全滅した部隊を再編します。

> **操作**
> ①「部隊再編」を左クリックすると部隊再編画面が表示されます。
> ②再編したい部隊を左クリックすると予備機一覧表が表示されます。
> ③再編機種を左クリックすると、部隊が再編されます。

◆**機種変更**

部隊の機種を変更します。機種を変更した部隊は練度が低下します。また、機種を変更するにはストックに機種が残っている同種（戦闘機は戦闘機、爆撃機は爆撃機）の機体が必要です。

> **操作**
> ①「機種変更」を左クリックすると機種変更画面が表示されます。

※機種変更画面

②変更したい機種を左クリックすると予備機一覧表が表示されます。

※予備機一覧表

③変更機種を左クリックすると、部隊の機種がその機種に変更されます。

7. SAVE

「SAVE」は現在進行中のゲームをディスクにセーブすることができます。
SAVEを実行できるのは、メニューバーに「SAVE」が表示されているときで、ゲーム開始直後及び各ターン終了時点です。

任務
現在プレイ中のシナリオのデータをディスクにセーブします。

操作
①「SAVE」を左クリックすると、データセーブ画面が表示されます。

②データをセーブしたいスペースを左クリックするとデータがセーブされます。
すでにデータのあるスペースを左クリックするとデータが上書きされます。

8. EXIT

「EXIT」を選択すると現在のプレイ中のゲームを終了し、「空軍大戦略」のウィンドウを閉じることができます。。

任務
ゲームを終了またはシナリオ選択からやり直します。

操作
①「EXIT」を左クリックすると次のウィンドウが表示されます。

最初から ゲーム終了

②選択したい項目を左クリックします。
「最初から」を選択するとシナリオ選択時点に戻ります。「ゲーム終了」を選択するとゲームを終了し、「空軍大戦略」のウィンドウを閉じます。

第4部　各国資料編

■日本

もしも零戦がなければ、日本は米英と開戦できなかったとも言われる。強力な20ミリ機銃や驚異的な旋回性能はもとより、爆撃機に随伴できる長大な航続距離は当時の水準をずば抜けていた。

零戦は優秀な日本軍パイロットに操られて常識外れの長距離を進撃し、米英機を圧倒していった。イギリスは対独戦でも活躍したホーカー・ハリケーンをシンガポールに配備していたが、時代遅れの布張り翼では零戦に抗すべくもない。続くスピットファイアは、自慢の旋回性能が零戦に劣る。アメリカが当初繰り出してきたF4FやP40も、丈夫さだけが取柄の旧式機で、零戦は向かうところ敵なしといった戦いを続けた。しかし防御を切り捨てた設計の零戦ではパイロットの死亡率も高く、激戦の中で日本海軍のエース達も次々と倒れていった。

そこへアメリカは2000馬力級の重戦闘機F6Fを登場させた。重防御と高速性を活かした一撃離脱戦法を使いこなすF6Fに対し、パイロットの練度が低下した零戦では立ち向かうことができず、零戦は遂に太平洋の王者の座を奪われたのである。

米軍はさらにP-51DやF4Uといった高性能機を続々と送り込んできた。サイパン島からはB-29が日本爆撃を開始する。対する日本海軍には零戦に代わる戦闘機がない。日本陸軍からは、液冷エンジンを装備した高速機「飛燕」や総合性能に優れた「疾風」が投入されはした。しかしこれらは米英機に勝るとも劣らないはずの性能を極めていながら、エンジントラブルが多発し、満足に飛べる機体がろくにないような状態ときた。

苦しい状況の中、アメリカ本土爆撃による奇跡の逆転を夢見て、B-29の２倍の大きさを持つ超重爆撃機、富嶽の開発も考えられはしたが、当時の日本の技術では到底完成できるものではなく、計画は中断される。暴れ回るB-29を押し止めることは、結局どの機にもできなかったのである。もはや大勢を変えることはできなかったろうが、零戦の後継となる高性能機「烈風」が実戦に間に合わなかったのは惜しまれるところだ。

■日本の戦闘機・爆撃機

①	②						
	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨

データは①機体番号／②機種名／③タイプ／④最大速度／⑤最大速度での航続距離（ヘックス単位）／⑥機体速度／⑦生産コスト／⑧登場年代／⑨搭載武装名の順です。

1	三菱　零式艦上戦闘機21型						
	戦闘機	533km	54H	9	20	1940/12	20mm機関砲×2 7.7mm機関砲×2

2	三菱　零式艦上戦闘機32型						
	戦闘機	544km	40H	9	20	1942/4	20mm機関砲×2 7.7mm機関砲×2

3	三菱　零式艦上戦闘機52型甲						
	戦闘機	565km	40H	10	21	1943/8	20mm機関砲×2 7.7mm機関砲×2

4	三菱　17試式艦上戦闘機　烈風11型						
	戦闘機	627km	38H	11	21	1945/6	20mm機関砲×2 13mm機関砲×2

5	川西　局地戦戦闘機　紫電11型						
	戦闘機	583km	35H	10	21	1944/10	20mm機関砲×4

6	川西　局地戦戦闘機　紫電改						
	戦闘機	596km	39H	10	20	1945/1	20mm機関砲×4

7	三菱　局地戦闘機　雷電21型						
	戦闘機	616km	21H	10	21	1944/10	20mm機関砲×4

8　九州　18試局地戦闘機　震電						
戦闘機	750km	28H	11	25	1946/1	30mm機関砲×4
9　中島　1式1型戦闘機甲　隼						
戦闘機	491km	39H	9	10	1940/5	7.7mm機関砲×2
10　中島　1式2型戦闘機　隼						
戦闘機	515km	39H	10	16	1942/6	12.7mm機関砲×2
11　中島　2式1型戦闘機　鍾馗						
戦闘機	580km	22H	10	19	1942/2	12.7mm機関砲×2 7.7mm機関砲×2
12　中島　2式2型戦闘機　鍾馗						
戦闘機	605km	36H	10	20	1942/12	12.7mm機関砲×4
13　川崎　3式1型戦闘機　飛燕						
戦闘機	590km	39H	10	21	1943/6	20mm機関砲×2 12.7mm機関砲×2
14　川崎　3式2型戦闘機　飛燕						
戦闘機	610km	25H	10	21	1944/9	20mm機関砲×2 12.7mm機関砲×2
15　川崎　5式1型戦闘機						
戦闘機	580km	33H	10	20	1945/2	20mm機関砲×2 12.7mm機関砲×2
16　川崎　5式2型戦闘機						
戦闘機	590km	42H	10	21	1946/1	20mm機関砲×2 12.7mm機関砲×2
17　中島　4式戦闘機甲　疾風						
戦闘機	624km	33H	10	20	1944/3	20mm機関砲×2 12.7mm機関砲×2

18	中島	4 式戦闘機乙	疾風			
	戦闘機	624km	33H	11	20	1944/3	20mm機関砲×4

19	中島	夜間戦闘機	月光23型			
	戦闘機	504km	64H	14	30	1944/11	20mm機関砲×3

20	愛知	18試丙戦闘機	電光			
	戦闘機	644km	36H	15	40	1946/12	30mm機関砲×1 20mm機関砲×4

21	川崎	2 式複座戦闘機	甲型	屠龍		
	戦闘機	540km	51H	14	33	1942/7	20mm機関砲×1 12.7mm機関砲×2 12.7mm機関砲×1

22	川崎	2 式複座戦闘機	丁型	屠龍		
	戦闘機	540km	51H	14	36	1943/10	37mm機関砲×1 20mm機関砲×2

23	川崎	キ102試作戦闘機	甲型			
	戦闘機	580km	50H	15	34	1945/1	37mm機関砲×1 20mm機関砲×2 12.7mm機関砲×1

24	川崎	キ102試作戦闘機	丙型			
	戦闘機	600km	54H	15	30	1946/3	30mm機関砲×2 20mm機関砲×2

25	中島	試式局地戦闘機	橘花			
	戦闘機	670km	22H	13	38	1946/1	30mm機関砲×2

26	九州	18試局地戦闘機	震電改			
	戦闘機	950km	28H	11	40	1947/2	30mm機関砲×4

27	三菱　19試式局地戦闘機　秋水					
戦闘機	800km	4H	8	15	1946/1	30mm機関砲×2

28	三菱　96式陸上攻撃機23型					
戦闘機	415km	152H	36	40	1942/8	20mm機関砲×1 7.7mm機関砲×3 800kg爆弾×1

29	三菱　一式陸上攻撃機11型					
戦闘機	426km	106H	36	48	1940/4	20mm機関砲×1 7.7mm機関砲×4 250kg爆弾×4

30	空技廠　陸上爆撃機　銀河11型					
戦闘機	546km	129H	40	43	1944/10	20mm機関砲×1 13mm機関砲×1 800kg爆弾×1

31	三菱　97式２型甲重爆撃機					
戦闘機	478km	78H	36	46	1940/12	7.7mm機関砲×6 250kg爆弾×4

32	中島　100式２型重爆撃機　呑龍					
戦闘機	492km	74H	40	47	1943/6	20mm機関砲×1 7.7mm機関砲×5 250kg爆弾×4

33	三菱　４式１型甲重爆撃機　飛龍					
爆撃機	537km	92H	44	48	1944/8	20mm機関砲×1 12.7mm機関砲×4 800kg爆弾×1

34	中島　13試陸上攻撃機　深山					
爆撃機	420km	106H	40	100	1943/7	20mm機関砲×2 7.7mm機関砲×4 250kg爆弾×12

35	中島　17試陸上爆撃機　連山					
爆撃機	592km	162H	60	110	1945/11	20mm機関砲×6 13mm機関砲×4 250kg爆弾×8

36　川崎　キー91						
爆撃機	580km	225H	60	110	1946/4	20mm機関砲×12 250kg爆弾×32

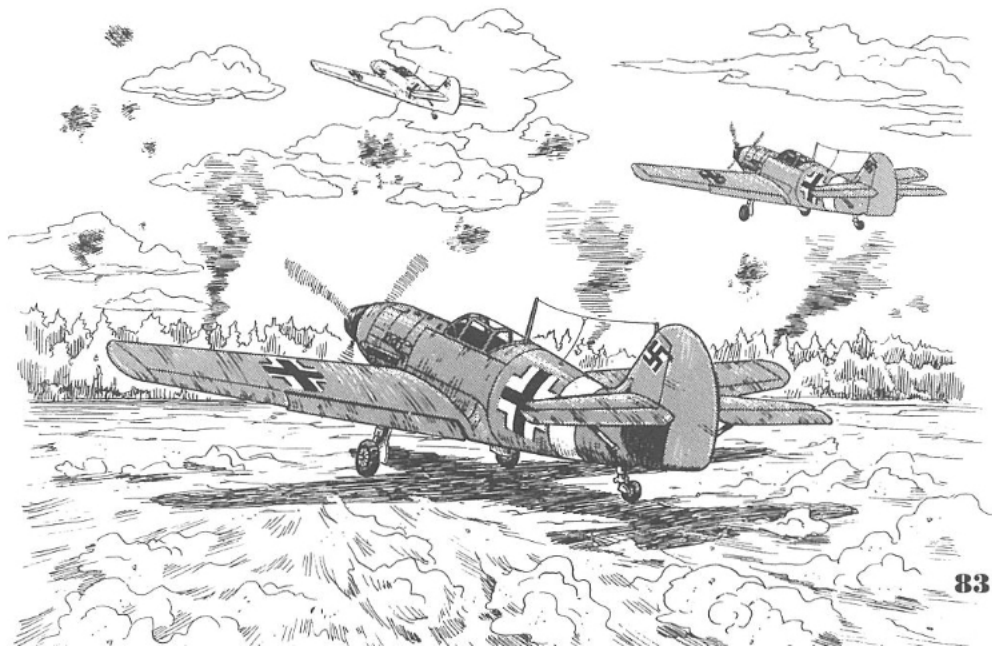
37　中島　長距離爆撃機　富嶽						
爆撃機	780km	423H	110	150	1946/4	20mm機関砲×8 500kg爆弾×40

■ドイツ

第二次大戦は1939年９月、ドイツがポーランドへ電撃的に進攻したことで始まるが、この作戦の成功はドイツ軍の圧倒的な空軍力に支えられていた。当時、ドイツ空軍の主力となったのは「メッサーシュミットMe109戦闘機」と「ユンカースJu87急降下爆撃機」である。破竹の勢いでヨーロッパ大陸を制覇したドイツは、イギリス占領作戦のため制空権を確保すべく、40年８月からその全空軍力をイギリス本土の爆撃に投入、ここにバトル・オブ・ブリテンが開始された。

戦いが始まるや、たちまちドイツ空軍機の欠点が露呈した。Me109は航続距離があまりに短く、イギリスで戦闘後、燃料切れで墜落する機が続出する。ゲーリング自慢の双発多座戦闘機「Me110」は、機銃がいくつあろうとも鈍重では空中戦ができないことを証明し、Me109に護衛されて出撃する有様だった。戦闘機がこれでは爆撃機を満足に守れる訳もなく、爆撃機「Ju88」や「ドルニエDo17」は出撃の度に大損害を受けた。

結局ドイツは空軍力を大消耗したあげくに作戦を中止せざるを得なくなる。

アメリカの参戦、戦場の北アフリカやソ連への拡大、戦闘は新たな局面へと入った。連合国軍を唖然とさせたほど高性能の「フォッケウルフFw190戦闘機」が登場するなど、新型機開発は着々と進んだが、アメリカとソ連の物量の前に、ドイツ軍の戦線はじりじりと押し戻されてゆく。44年になるとドイツは広大だった領土のほとんどを失い、戦局はドイツ本土防空戦へと移った。米軍爆撃隊のB-17やB-24に立ち向かったのは、世界初のジェット戦闘機「Me262」、同じく世界初のロケット戦闘機「Me163」である。多勢に無勢で戦局を変えることはできなかったものの、その先進的な航空技術と、ジェット機隊の華々しい活躍は、航空史に永遠に刻みこまれるであろう。

■ドイツの戦闘機・爆撃機

38	Messerschmitt Me109E-3	戦闘機	560km	14H	10	21	1939/12	20mm機関砲×2 7.92mm機関砲×2
39	Messerschmitt Me109F-4	戦闘機	620km	14H	10	21	1941/7	20mm機関砲×1 7.92mm機関砲×2
40	Messerschmitt Me109G-2	戦闘機	620km	14H	11	22	1942/3	20mm機関砲×1 7.92mm機関砲×2
41	Messerschmitt Me109G-6	戦闘機	620km	14H	11	22	1943/6	20mm機関砲×1 13mm機関砲×2
42	Messerschmitt Me109K-4	戦闘機	726km	14H	11	23	1944/9	30mm機関砲×1 13mm機関砲×2
43	Focke-Wulf Fw190A-3	戦闘機	660km	20H	11	22	1941/10	20mm機関砲×2 20mm機関砲×2 7.92mm機関砲×2
44	Focke-Wulf Fw190A-8	戦闘機	640km	24H	11	22	1944/3	20mm機関砲×4 13mm機関砲×2
45	Focke-Wulf Fw190D-9	戦闘機	686km	20H	10	23	1944/8	20mm機関砲×2 13mm機関砲×2
46	Focke-Wulf Ta152H-1	戦闘機	750km	26H	10	24	1944/12	30mm機関砲×1 20mm機関砲×2

47 Dornier Do335A-1

戦闘機	665km	41H	10	24	1944/11	30mm機関砲×1 15mm機関砲×2

48 Dornier Do335A-6

戦闘機	665km	41H	14	34	1946/1	30mm機関砲×1 15mm機関砲×2

49 Messerschmitt Me110C-1

戦闘機	540km	27H	14	35	1939/1	20mm機関砲×2 7.92mm機関砲×4 7.92mm機関砲×1

50 Messerschmitt Me110G-4

戦闘機	550km	22H	14	36	1942/11	30mm機関砲×2 20mm機関砲×2 20mm機関砲×2

51 Messerschmitt Me210

戦闘機	620km	60H	15	35	1941/4	20mm機関砲×2 7.92mm機関砲×2 13mm機関砲×2

52 Messerschmitt Me410

戦闘機	620km	57H	15	35	1942/12	20mm機関砲×2 7.92mm機関砲×2 13mm機関砲×2

53 Junkers Ju-88G-7

戦闘機	643km	55H	15	38	1944/1	20mm機関砲×4 20mm機関砲×2

54 Heinkei He219 A-7

戦闘機	670km	49H	16	38	1943/11	30mm機関砲×2 30mm機関砲×2 20mm機関砲×2

55 Messerschmitt Me262

戦闘機	870km	20H	13	38	1944/5	30mm機関砲×4

56 Heinkel He162 A-2						
戦闘機	838km	24H	10	26	1945/1	20mm機関砲×2

57 Focke-Wulf Ta183						
戦闘機	955km	24H	11	30	1946/3	30mm機関砲×2

58 Horten Ho229						
戦闘機	977km	32H	11	32	1946/5	30mm機関砲×2

59 Messerschmitt Me163 B						
戦闘機	955km	4H	9	15	1944/1	30mm機関砲×2

60 Junkers Ju-87B						
戦闘機	390km	15H	15	30	1938/8	7.92mm機関砲×2 7.92mm機関砲×1 500kg爆弾×1

61 Junkers Ju87D						
爆撃機	408km	25H	17	32	1940/12	7.92mm機関砲×2 7.92mm機関砲×2 500kg爆弾×3

62 Dornier Do17Z-2						
爆撃機	408km	28H	36	44	1938/12	7.92mm機関砲×7 250kg爆弾×4

63 Dornier Do217						
爆撃機	515km	52H	40	46	1942/1	7.92mm機関砲×7 13mm機関砲×2 250kg爆弾×6

64 Heinkel He111						
爆撃機	415km	71H	40	46	1939/1	7.92mm機関砲×4 250kg爆弾×8

65 Junkers Ju88A-1						
爆撃機	400km	38H	38	50	1939/3	7.92mm機関砲×4 500kg爆弾×3

No.	機体	種別	速度				年月	武装
66	Junkers Ju88A-4	爆撃機	440km	61H	42	51	1940/7	7.92mm機関砲×4 13mm機関砲×1 500kg爆弾×3
67	Junkers Ju88S	爆撃機	610km	63H	36	46	1943/12	13mm機関砲×1 500kg爆弾×2
68	Junkers Ju188E-1	爆撃機	500km	63H	44	52	1943/4	20mm機関砲×2 13mm機関砲×1 7.92mm機関砲×2 500kg爆弾×4
69	Junkers Ju388K	爆撃機	610km	63H	48	54	1944/7	13mm機関砲×2 500kg爆弾×4
70	Junkers Ju287	爆撃機	559km	38H	58	80	1946/10	13mm機関砲×2 500kg爆弾×3
71	Heinkel He177A-5	爆撃機	472km	133H	58	100	1941/10	20mm機関砲×2 13mm機関砲×4 7.92mm機関砲×1 500kg爆弾×12
72	Arado Ar234B-2	爆撃機	735km	40H	40	60	1944/6	500kg爆弾×2
73	Arado Ar234C-3	爆撃機	873km	52H	46	70	1945/1	500kg爆弾×3

■アメリカ

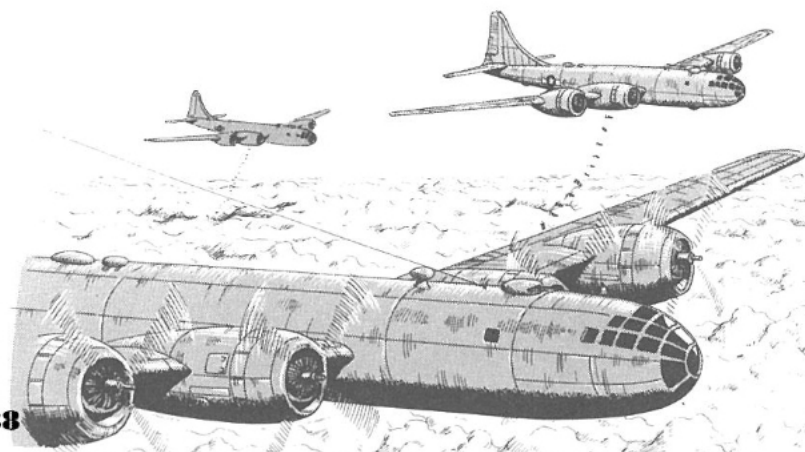
1941年、日本の真珠湾攻撃によって第二次大戦に参戦したアメリカは無傷の広大な国土を持ち、その物量において他国を圧倒していた。参戦当初、アメリカが南洋において日本と戦った戦闘機は「F4Fワイルドキャット」などだが、頑丈で重い機体と低出力1000馬力級エンジンの組み合わせでは、零戦に対してとても有効とはいえなかった。さりとて戦わない訳にもいかず、頑丈な機体のおかげで零戦よりも急降下速度が速いことを活かし、高高度から一撃を加えて即座に退避してしまうという急降下戦法で立ち向かった。

やがて異色機P-38がデビューする。双胴単座の双発戦闘機で旋回性能などないに等しく、初期は零戦に格闘戦を挑んでカモにされていた。だが時速600キロ以上という高速性能による一撃離脱戦法を覚えてからは、そう簡単にはやられなくなった。

ついで登場した「F6Fヘルキャット」こそが、遂に零戦を打ち破った機体だといえよう。

1942年、アメリカは無傷の零戦入手に成功し、その性能を分析した。零戦は防御を完全に無視することで、高い運動性を実現していた。格闘戦に入らずにすむ高速性と、重防衛があれば、零戦に対抗できる。かくて、完備した防弾設備と自動消火装置を装備する重い機体をハイパワー2000馬力級エンジンで引っ張る重戦闘機、F6Fが誕生した。実戦に投入されたF6Fは、太平洋戦線の各所で零戦を圧倒し、日本から制空権を取り戻したのである。

爆撃機ではヨーロッパで活躍した「B-17」、日本を襲った「B-29」が知られる。B-17はフライングフォートレス（空の要塞）という名のとおりに充実した防弾設備と多数の機銃、そして大量の爆弾搭載能力を備える高性能機である。それでも、ドイツ爆撃においてはジェット戦闘機Me262などから猛反撃を受け、大きな被害を出した。B-17の性能を遙かに上回るスーパーフライングフォートレス（超空の要塞）B-29の相手は日本となった。１万mの高空を日本戦闘機以上の高速で飛ぶB-29と、それに随伴する長距離戦闘機「P-51D」の組合わせは凄じい威力を発揮し、日本を降伏に追いやる切り札となったのである。

■アメリカの戦闘機爆撃機

番号	メーカー	型式	名称	種別	速度	馬力	全幅	全長	初飛行	武装
74	Bell	P-39	エアラコブラ	戦闘機	579km	28H	10	24	1939/8	37mm機関砲×1 12.7mm機関砲×2 7.7mm機関砲×2
75	Lockheed	P-38G	ライトニングG	戦闘機	643km	33H	15	38	1942/8	20mm機関砲×1 12.7mm機関砲×4
76	Lockheed	P-38L	ライトニングL	戦闘機	666km	38H	16	40	1943/8	20mm機関砲×1 12.7mm機関砲×4
77	Republic	P-47	サンダーボルト	戦闘機	681km	23H	12	34	1943/4	12.7mm機関砲×8
78	NORTH AMERICAN	P-51C	ムスタング	戦闘機	628km	39H	11	32	1943/12	12.7mm機関砲×6
79	NORTH AMERICAN	P-51D	ムスタング	戦闘機	703km	39H	11	32	1944/6	12.7mm機関砲×4
80	GRUMMAN	F-4F	ワイルドキャット	戦闘機	512km	34H	11	26	1940/12	12.7mm機関砲×6
81	GRUMMAN	F-6F	ヘルキャット	戦闘機	603km	39H	12	26	1942/11	12.7mm機関砲×6
82	Vought	F-4U	コルセア	戦闘機	671km	40H	12	28	1942/7	12.7mm機関砲×6

83 GRUMMAN F-8F ベアキャット

戦闘機	719km	34H	12	26	1945/2	12.7mm機関砲×4

84 Northrop P-61B ブラックウイドウ

戦闘機	589km	40H	15	48	1944/7	20mm機関砲×4 12.7mm機関砲×4

85 LOCKEED P-80 シューティングスター

戦闘機	898km	33H	10	78	1945/9	12.7mm機関砲×6

86 MORTH AMERICAN B-25 ミッチェル

爆撃機	438km	55H	40	48	1941/6	12.7mm機関砲×8 12.7mm機関砲×3 500lb爆弾×4

87 MARTIN B-26 マローダ

爆撃機	451km	120H	44	52	1941/2	12.7mm機関砲×4 12.7mm機関砲×6 500lb爆弾×8

88 DOUGLAS A-20 ハボック

爆撃機	555km	26H	36	48	1940/1	12.7mm機関砲×2 12.7mm機関砲×1 500lb爆弾×4

89 DOUGLAS A-26 インベーダー

爆撃機	571km	62H	40	50	1943/12	12.7mm機関砲×4 12.7mm機関砲×4 500lb爆弾×6

90 Boeing B-17E

爆撃機	510km	80H	60	100	1941/9	12.7mm機関砲×12 500lb爆弾×20

91 Boeing B-17F

爆撃機	510km	80H	62	100	1942/4	12.7mm機関砲×11 500lb爆弾×20

92 Boeing B-17G						
爆撃機	472km	73H	68	106	1943/7	12.7mm機関砲×13 500lb爆弾×20

93 Boeing B-29						
爆撃機	575km	126H	72	120	1943/6	20mm機関砲×1 12.7mm機関砲×12 500lb爆弾×36

94 Northrop B-35						
爆撃機	629km	128H	76	120	1946/6	12.7mm機関砲×20 500lb爆弾×20

95 Consolidated B-24 リベレータ						
爆撃機	475km	92H	56	110	1941/11	12.7mm機関砲×10 500lb爆弾×32

96 CONVAIR B-36B ピースメーカー						
爆撃機	613km	333H	112	170	1948/6	20mm機関砲×12 500lb爆弾×72

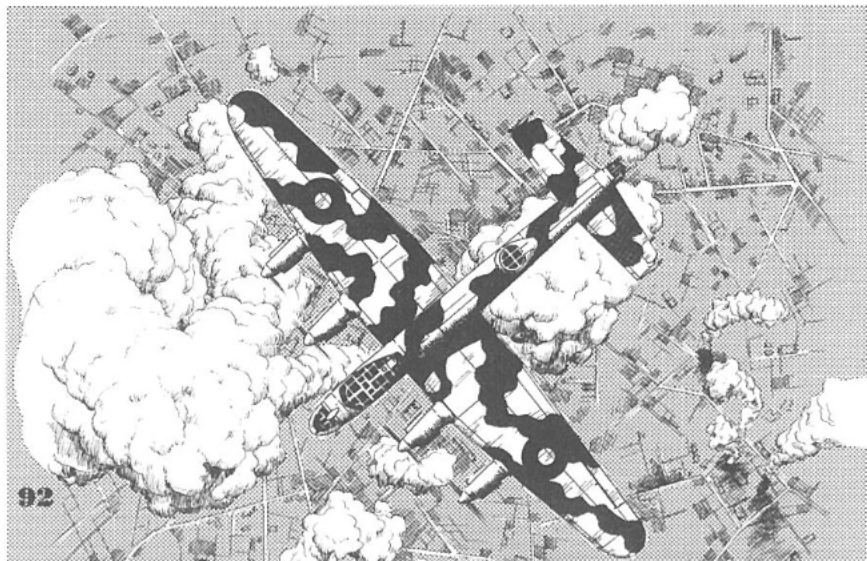
97 Curtiss P-40 ウォーホーク						
戦闘機	570km	14H	10	24	1941/8	12.7mm機関砲×6

■イギリス

イギリスでは「スーパーマリン・スピットファイア」を救国戦闘機と呼ぶ。ドイツとの大航空戦「バトル・オブ・ブリテン」において、「ホーカー・ハリケーン」戦闘機と共に激烈な戦闘を戦い抜き、勝利を勝ち取ったからである。

1940年、ドイツが電撃作戦でヨーロッパ大陸を制覇し、残るのはイギリスだけとなった。大陸での戦いではドイツに惨敗したイギリスだが、いまや英本土がドイツ空軍に襲われようという段になって、アングロ・サクソン的粘りを発揮し始める。当時の首相チャーチルはドイツからの和平勧告を拒否し、国民に「大英本土決戦（バトル・オブ・ブリテン）」を呼び掛けて、徹底抗戦の意思を示した。そして、40年８月から約一ヶ月に渡って英本土に襲いくるMe109、Ju87、Ju88に対してスピットファイアを主力とした戦闘機で守り抜くのである。このとき、ドイツ空軍は一日に最大2,000機近く、少ないときでも1,000機以上で英本土を脅かした。対するイギリス空軍の戦闘機はわずか700機程度である。パイロット数も不足している。だがレーダー基地による迎撃管制システムにより効率的な迎撃をおこなって、少ないパイロット数をカバーし、果敢に反撃した。イギリス空軍は戦略面では第一次大戦の頃と変わらぬ古い体質を持っていたが、レーダーに関しては他国よりも５年は先をいっていたのである。

こうして毎回大戦果を上げたものの、ドイツの力押しの前に、戦闘機工場のかなりが失われる。被害が生産を上回り続け、イギリス空軍はとうとう壊滅寸前にまで追い詰められた。しかし、ここでヒトラーが攻撃目標を工場からロンドンへ変更したのだ。このヒトラーの戦略ミスにより得た貴重な時間で、イギリス空軍は戦力を回復できた。無理な攻撃で激しく消耗していたドイツ空軍は、勢いを盛り返したイギリス空軍に立ち向かえず、遂に力尽きる。ヒトラーはイギリス攻略を中止し、バトル・オブ・ブリテンはイギリスの勝利に、いやスピットファイアの勝利に輝いたのだ。

この後のイギリスは、アメリカの参戦もあり、攻勢に転じていく。そして、その戦場には常にスピットファイアの姿があったのである。

■イギリスの戦闘機・爆撃機

No.	機体	種別	速度	航続			配備	武装
98	Supermarine スピットファイア Mk I	戦闘機	580km	16H	10	22	1938/8	7.62mm機関砲×8
99	Supermarine スピットファイア Mk V	戦闘機	598km	16H	10	22	1942/1	20mm機関砲×2 7.62mm機関砲×4
100	Supermarine スピットファイア Mk IX	戦闘機	657km	19H	11	23	1942/7	20mm機関砲×2 7.62mm機関砲×4
101	Supermarine スピットファイア Mk X IV	戦闘機	721km	17H	11	23	1944/1	20mm機関砲×2 12.7mm機関砲×4
102	HAWKER ハリケーン Mk I	戦闘機	511km	20H	9	15	1937/10	7.62mm機関砲×8
103	HAWKER ハリケーン Mk IIC	戦闘機	546km	18H	10	20	1941/5	20mm機関砲×4
104	HAWKER タイフーン IB	戦闘機	664km	20H	11	21	1941/9	20mm機関砲×4
105	HAWKER テンペスト V	戦闘機	688km	30H	11	21	1943/6	20mm機関砲×4
106	Bristol ボーファイター	戦闘機	528km	60H	14	35	1940/7	20mm機関砲×4 7.62mm機関砲×6

107	De Havilland モスキートNF.F2					
	戦闘機	595km	48H	14	36	1942/5	20mm機関砲×4 7.62mm機関砲×4

108	De Havilland モスキートNF. F12					
	戦闘機	595km	48H	15	36	1943/3	20mm機関砲×4

109	De Havilland モスキートFB					
	戦闘爆撃機	612km	48H	14	44	1943/5	20mm機関砲×4 500lb爆弾×2 7.62mm機関砲×4

110	De Havilland ホーネット					
	戦闘機	755km	51H	15	36	1945/2	20mm機関砲×4

111	GLOSTER ミーティア					
	戦闘機	656km	25H	13	40	1944/7	20mm機関砲×4

112	GLOSTER ミーティア MkIII					
	戦闘機	765km	26H	13	40	1944/9	20mm機関砲×4

113	De Havilland モスキートB.B4					
	戦闘機	660km	55H	18	38	1942/5	500lb爆弾×4

114	Avro マンチェスター					
	爆撃機	402km	66H	40	70	1940/11	7.62mm機関砲×8 500lb爆弾×20

115	Avro ランカスター					
	爆撃機	432km	121H	56	100	1941/9	7.62mm機関砲×8 500lb爆弾×40

116	Avro リンカーン					
	爆撃機	462km	121H	60	100	1945/9	12.7mm機関砲×8 500lb爆弾×40

117 Handley Page ハンプデン						
爆撃機	409km	75H	36	48	1938/5	7.62mm機関砲×6 500lb爆弾×8

118 Short スターリング						
爆撃機	434km	81H	44	98	1940/8	7.62mm機関砲×8 500lb爆弾×28

119 Handley Page ハリファックス						
爆撃機	427km	73H	44	94	1940/10	7.62mm機関砲×6 500lb爆弾×26

■デザイナーズノート

この空軍大戦略は、ちょうど大戦略２が終わったころに、創ろうと思っていた作品です。高校生のころに遊んだボードゲームの思い出が強烈に残っていたからで、ゲームに含まれていなかった機体は、もちろん職人芸を駆使して自作し、遊んだものです。

空軍大戦略を創るにあたっては、リアルタイム制とブラインド制は必要条件でした。リアルタイム制でも要所要所で停止できるようになっていて、１日のターンを導入することで大戦略４より進化していると言えるでしょう。

操作ユニットも、爆撃機と戦闘機だけなので部隊を簡単に把握できます。作戦も大別すると、爆撃と防衛と護衛の３点と、少ない要素なので、作戦が立てやすくなっています。航路は直線で表示されますが、実際はヘックスなので計算が楽だと思います。作戦ターンで、じっくりと作戦をねってください。

私の楽しみの一つは、もし飛ばなかった翼が飛んだらどうなっただろう、戦わなかった翼が戦ったらどうなっただろうと考えることです。
いずれも、戦局の変化で開発中止になったり開発が遅れたり、また上層部の意志で不採用になったり、理解できない仕様変更など、もし自分ならこうしたいのにという思いを持っていました。空軍大戦略では、そういった機体を活躍させることができます。それでも今回出せなかった機体もありますが、登場できる場面がなかったので仕方のないところでしょう。

今回、空軍にしては地図の大きさが小さかったかと思います。通信対戦も付けようとしてみましたが未確定部分や不安要素が多かったので、断念しました。
もし機会があれば、チャレンジしたいと思っています。

藤本淳一

ユーザーサポート宛てのお問い合わせについて

お問い合わせをいただく際には、以下の点をご確認の上ご連絡いただけると、より迅速に対応することができます。お手数ですが、よろしくお願いいたします。

1. 製品名と製品のシリアル番号（ソフトウェア保証書に記載）。
2. 使用しているコンピュータのメーカー、機種（モデル）、型番。
3. 使用しているＯＳのバージョン、ＣＰＵ、メモリ、ＨＤＤ（使用容量と空き容量など）。
4. 追加している周辺機器のメーカー、機種、型番。内蔵か、外付けか。デバイスドライバなどを追加している場合には、そのドライバ名。
5. 使用しているグラフィックカードのメーカーとそのドライバのバージョン。
   ※メーカーとバージョンは、「スタート」→「設定」→「コントロールパネル」→「システム」→「デバイスマネージャ」→「ディスプレイアダプタ」→「プロパティ」→「ドライバ」→「ドライバファイルの詳細」で確認できます。
6. 使用しているサウンドカード。
7. 画面の解像度と色数の設定。
8. 常駐プログラムが動作している場合にはそのソフト名。
9. 具体的な内容。例えば、どんな操作をしたらどんな結果になったか。エラーメッセージなどが表示される場合には、何というエラーメッセージが、どのようなタイミングで表示されるか。また何をすると、そのエラーメッセージが表示されるのか、などの詳細。

お願い

現象発生までの詳細手順や状況、エラーメッセージなどは、できるだけ詳しくかつ正確にお知らせください。

■ご注意■

1）このプログラムおよびマニュアルの一部または全部を、無断で複製することは、法律により禁止されています。
2）このプログラムは、個人として使用するほかは、著作権法上、システムソフト・アルファー株式会社に無断で使用することはできません。
3）この製品の仕様は、将来予告なしに変更することがあります。
4）内容には万全を期して作成していますが、万一ご不審な点、誤り、記載漏れなどにお気づきの点がありましたら、ご面倒でも弊社までご連絡ください。
5）運用した結果については、4項にも関わらず責任を負い兼ねますのでご了承ください。

商品に関する技術的なお問い合わせは……
ユーザーサポート専用電話　TEL 092-752-5278
月～金（祝祭日を除く）　9:30～12:00・13:00～17:00
なお、ゲームの攻略方法のご質問については、お応え出来かねますのでご了承ください。

2001年6月

システムソフト・アルファー株式会社
〒810-0001　福岡市中央区天神3丁目10-30
［本社］
〒150-0011　東京都渋谷区東1-26-30
渋谷イーストビル